64初、おねがい型進化育成ゲーム
NINTENDO64
コントローラパック対応 40
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。
おねがいモンスター
ONEGAI MONSTERS
4月9日
発売予定!!
価格6,980円
(税別)
500種類のモンスターが登場!!
キミはモンスターを育てられるか?
おねモン・キャンペーン実施!! 4/9〜5/31
NINTENDO64ソフト「おねがいモンスター」をお買い上げのお子様に、抽選で右の商品をプレゼント!!
応募方法
『おねモン・キャンペーン』専用ハガキに必要事項を御記入の上、(株)ボトムアップにご返送ください。『おねモン・キャンペーン』専用ハガキの入手方法は、店員の方にお問合せください。
A賞 カラーゲームボーイ/10名様
B賞『ポケモン金・銀』/20名様
C賞 商品券(5000円)/30名様
D賞『おねモン』オリジナルシール/100名様
さらに「おねがいモンスター」ご購入のお子様に「おねモン・下敷き」をプレゼント!!
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610
©1999 BOTTOM UP

キャンペーンショップリスト

■北海道
●(株)サンワドー　上磯店●BANBAN　オタモイ店/黄金町店/亀田港町店/菊水店/錦岡店/駒場店/江別店/札内店/春採店/上磯店/新中野店/新町店/西五条店/青山店/千歳店/中島店/潮見店/鳥取店/東店/内浦店/入江店/柏陽店/白樺通店/北光店/北野店/本町店/本通店/老古美店●イトーヨーカドー　旭川店/釧路店/恵庭店/月寒店/江別店/新川店/帯広稲田店/帯広店/苫小牧店/函館店/北見店/北四十二条店●エスパ　琴似店/福住店●おもちゃのヨシダ●おもちゃの国ポニー●ゲームショッププロムズ　留萌店●スーパーデンコードー　旭川PW店/菊水元町店/琴似店/苫小牧店/函館昭和店●スーパーロボワールドタイジン　空知店●テレビゲームランド　FANTASY●トイスター　伊達店●ブルート　美園店●ポプラ館　藤野店●メディアシティBOM　釧路店/川沿店●ヨドバシカメラ　札幌店●ロビンソン百貨店札幌●夢工場　栄町店/春光店/新琴似店/帯広西店/帯広長崎屋西帯広店/帯広南店/滝川店/池田店/中央店/東光店/豊岡店

■青森県
●(株)サンワドー　むつ店/下田店/十和田店/城東店/青森中央1号店/青森東バイパス店/柏店/八戸本店/八食店●(株)デンコードー　青森本店/とうてつ駅前店●BANBAN　ジョイフル青森店/むつ店/五所川原西店/五所川原店/黒石店/藤崎店/八戸江陽店●WonderGOO　青森柏店●イトーヨーカドー　五所川原店/弘前店/八戸沼館店/八戸店●ジャスコ　下田店/黒石店/七戸店/青森店/藤崎店/柏店●スーパーデンコードー　むつ店/弘前本店/青森西店/八戸本店/八甲大橋店/とうてつ駅前店/弘前本店/新むつ店/新青森本店/青森西店/八戸本店/八甲大橋店●ハローマック　むつ店/五所川原店/弘前堅田店/弘前城東店/三沢店/十和田稲生町店/青森東バイパス店/青森浪館/八戸新井田店/八戸石堂店/八戸売市店●ブックトマト　十和田店●太子堂　千刈店●模型倶楽部

■秋田県
●(有)ゆうこん堂●BANBAN　広面店/土崎店/能代店/大曲店/イトーヨーカドー　能代店/秋田店●おもちゃのマルイ●おもちゃ流通センター　仁井田店●ジャスコ　サンプラザ本荘店/横手店/御所野店/大館店/湯沢店/能代店●スーパーデンコードー　大館店/大曲BP店/新大館店/新本荘店●スーパー宇宙船　II号店●ハローマック　横手店/男鹿店/能代店/秋田西武店/秋田土崎店/秋田本荘店/大館店/大曲店/横手店●ヨドバシカメラ　秋田店●ゆるへルトーイきむら

■岩手県
●ケルビンシステムズ　盛岡ファミコンランド●(株)コムロード　シータショップ盛岡●BANBAN　花巻店/宮古店/高松店/水沢店/北上店/盛岡店/中屋敷店●COMG!　盛岡南サティ店●TVGAME KAI●WonderGOO　水沢店●アイックス　盛岡本宮店●イトーヨーカドー　花巻店●エムエムコード●アルプス館●おもちゃファンシーダック●おもちゃ流通センター　二戸店●さわや書店　盛岡店●ジャスコ　宮古店/北上店/前沢店●スーパーデンコードー　久慈店/大船渡店/北上店●ハローマック　盛岡上堂店/一関店/宮古店/花巻店/久慈店/水沢店/盛岡西店/盛岡南店/盛岡青山店/北上店●ファミコンショップ　北上店/一関店/宮古店●ブックトマト　水沢店/北上店●マーツランド●久保源商店●夢の屋

■宮城県
●コアーズ　シーガル石巻店●(株)コムロード　シータショップ仙台●(株)さくらや　仙台西口駅前店●(有)モリ・バイテン●BANBAN　フォルテ大河原店/古河バイパス店/佐沼店/石巻南店/多賀城店/大河原店/築館店●WonderGOO　石巻BP店/泉バイパス店/MD仙台南店/泉BP店/大和町店●イトーヨーカドー　石巻あけぼの店/仙台泉店●ギャングスター　遠見塚店/仙台店●シーガル　愛子店/古川店/泉バイパス店/名取店●ジャスコ　塩釜店/古川店/若柳店/新気仙沼店/仙台中山店●/船岡店/多賀城店/南方店●スーパーデンコードー　加賀野店/気仙沼BP店/多賀城店/古川BP店●タムタム　仙台店/築館店●ハローマック　愛子粟生店/角田店/岩沼店/宮城白石店/古川店/佐沼店/三本木店/西多賀店/仙台南小泉店/長命ヶ丘店/南光台店/富谷町店/利府店●ブックトマト　古川店●ベスト電器HAL　ヤオチュウカウボーイ店●ほんとぴあ　中山店/長町店/東仙台店/名取店●ヨドバシカメラ　仙台店

■山形県
●BANBAN　酒田店/西バイパス店/長井店/鶴岡店/天童店/尾花沢店/米沢店●WonderGOO　米沢店●ジャスコ　山形北店/酒田南店/新鶴岡店/赤陽店/新東根店●スーパーデンコードー　山形北店/酒田店/米沢店●トイパークたけおか●ドキドキ冒険島　山形西バイパス店/山形店/新庄店●ハローマック　CS山形大野目店/OM鶴岡店/ロック酒田店/寒河江店/桜田店/山形新庄店/酒田店/城西店/鶴岡南店/天童店/東根店/南陽赤湯店/米沢店●ファミコンプラザTOM●ファミコンプラザ宝島　酒田店/鶴岡新形店/日本国店●新大陸　南陽店

■福島県
●(株)ブックエース　いわき植田店/小名浜店●BANBAN　会津若松店/喜多方店/郡山桑野店/小名浜店/瀬上店/泉店/染川店/船引店/相馬店/大槻店/棚倉店/二本松店/白河店●WonderGOO　小名浜店●イトーヨーカドー　いわき植田店/郡山店/白河店/福島店●カメレオンクラブ　会津門田店/郡山桜通店/郡山日和田店/須賀川店●ジャスコ　郡山フェスタ店/相馬店●スーパーデンコードー　新白河店/福島BP南店/福島西店●トイスかんの●ハローマック　いわき植田店/いわき湯本店/会津坂下店/会津若松店/郡山荒井店/郡山東部幹線店/郡山並木店/須賀川店/千石バイパス店/相馬店/白河店/福島伊達店/福島下野寺店/福島原町店/福島鳥谷野店●ブックトマト　会津若松店/白河店●メディアシティBOM　福島店●ヨドバシカメラ　郡山駅前店●ラオックス　いわき店●岩波書店　安積店/会津若松駅前店/鎌田店/御山店/八木田店/富久山店/蓬莱店●中合玩具売場

■栃木県
●(株)キンカ堂　佐野店/小山店●(株)金太郎玩具店●(株)福田屋百貨店　宇都宮店/真岡店●(有)三遊堂●BANBAN　高根沢店/佐野店/西那須野店/足利店/栃木店●WonderGOO　足利店●アレックス　伝馬町店●イトーヨーカドー　宇都宮店/鹿沼店/小山店●ジャスコ　宇都宮店/駒生店/黒磯店/今市店/佐野店/小山店/栃木店●すみやMEDIA MAX　宇都宮戸祭店/西那須野店●すみやMUSIC INN　鹿沼店/矢板店●トマトクラブ●ハーマン　御幸店/氏家店/西那須野店/栃木店●ハローマック　宇都宮宿郷店/黒磯店/今市店/佐野店/氏家店/鹿沼晃望台店/真岡店/壬生店/足利今福店/大田原店/矢板店●ファミコンショップ　V●ファミコンショップ　ヤマモト●ファミコンランドネバーランド●ブックトマト　大田原店●ブックランド　アレックス●ホームセンターカスミ　小山店/足利店●金子電機(株)　真岡北店●三遊堂　烏山店

■群馬県
●(株)キンカ堂　館林店/富岡店●(株)スズラン　前橋店●BANBAN　阿左美店/安中店/伊勢崎店/館林店/渋川店/前橋店/富岡店●WonderGOO　高崎中居店/高崎店/富岡店/館林店●イトーヨーカドー　伊勢崎店/前橋店/藤岡店●エース　伊勢崎店●おもちゃ流通センター　藤岡店●ジャスコ　渋川店●すみやMUSIC INN　群馬町店●トマトクラブ●ハローマック　伊勢崎三郷店/伊勢崎殖蓮店/笠懸店/館林店/玉村町店/桐生店/群馬町店/高崎下之城店/高崎飯玉店/渋川店/沼田店/前橋荒牧店/前橋大利根店/前橋東片貝店/大泉町店/富岡店●ビルフェローBee1　前橋店●ファミコンショップ桃太郎　伊勢崎店/大泉店●ファミコン大王　渋川店●宝島　桐生店

■茨城県
●(株)カスミ家電　ひたちなか店/牛久店/古河店/鹿島1番館/取手東店/神栖店/水戸1番館/東海店/竜ヶ崎店●(株)キンカ堂　境店●(株)ブックエース　茨大前店/下館店/結城店/見和店/取手店/城東店/石岡店/千波ショッピングプラザ/総和店/東海店/緑岡店●AVハウス　下妻店/水海道店●BANBAN　石岡店●Mega　荒川沖店●ReRe FOXY　岩瀬店●TSUTAYA　下館玉戸店●WonderGOO　学園店/岩瀬店/荒川沖店/神栖店/水海道店/東海店/大穂店●WonderSTATION　HC境店/ひたちなか店/古河店/高萩店/常陸大宮店/新利根COM店/日立田尻店/波崎1番館/竜ヶ崎店●アンゼン　水戸店/酒門店●イトーヨーカドー　古河店/高萩店/取手店/土浦店/日立店/竜ヶ崎店●おもちゃの広場　ドラゴン・キッズ●おもちゃ流通センター　牛久店/古河店/下妻店●カスミ家電　牛久店/鹿島1番館/取手東店/水戸1番館●クレオ　つくば店●サンタ　下妻店/那珂湊店/ピアタウン店/岩井店/土浦ピアタウン店●ジャスコ　下館店/下市店/笠間店/鹿嶋店/取手店/勝田店/常陸大宮店/新下妻店/神栖店/水戸店/石岡店/東海店/那珂町店/北茨城店●すみや　竜ヶ崎店●すみやMEDIA MAX　竜ヶ崎店●すみやMUSIC INN　つくば店/石岡店/総和町店/谷和原店●トイズれん　石岡店●ドキドキ冒険島　波崎店●バラエティストア　境店●ハローマック　つくば店/下館店/下妻店/岩井店/牛久店/高萩店/鹿島店/取手店/守谷店/勝田店/常陸太田店/常陸大宮店/水戸笠原店/石岡店/総和店/日立若葉店/日立大みか店/日立店/北茨城店/竜ヶ崎店●ビルフェローBee1　古河店●ファミコンハウス　下妻店/牛久店●ブックトマト　下館店●ホームセンターカスミ　玉造店/土浦店/玉造店●ほしの●ラオックス　取手店●石丸電気(株)　Big1/つくば店/牛久店メディア館/水戸店

■新潟県
●BANBAN　吉田店/幸町店/佐渡店/三条店/新津店/水原店/村上店/柏崎店/六日町店●COMG!　吉田店/小出店/新津店/新発田店●DO　新潟店/長岡店●イトーヨーカドー　新潟丸大店/新潟木戸店/長岡店/直江津店/柏崎丸大店●おもちゃのはた●おもちゃ流通センター　新発田店●ジャスコ　三条昭栄店/三条店/十日町店/上越店/新潟店/新潟東店/村上東店/長岡店/白根店/六日町店●スーパークリオ　岩室店/白根店●ハローマック　五泉店/三条店/上越ウイング店/新井店/新発田店/青海町店/長岡新保店/白根店/六日町店●ヨドバシカメラ　新潟店●ラオックス　上越店/長岡店●押野見書店●新潟ジョーシン　あおやま店キッズランド

■埼玉県
●(株)キンカ堂　上尾店/深谷店/秩父店●(株)コムロード　シータショップ　志木/上尾/川越●(株)さくらや　大宮東口駅前店●(有)アンドウトーイ●(有)パピー●BANBAN　坂戸店●DO　大宮店●TSUTAYA　春日部16号線店/杉戸店●WonderGOO　新座店/東川口店/入曽店●アトム　所沢店●イトーヨーカドー　浦和店/加須店/久喜店/坂戸店/春日部店/上尾店/上福岡店/新田店/深谷店/杉戸店/西川口店/川口店/草加店/大宮店/東松山店/和光店●おもちゃのつるや●おもちゃの天心堂●おもちゃ流通センター　春日部店/川口店/東川口店●ジャスコ　吉川店/神保原駅前店/川口店/大宮店/八潮南店/北戸田店●すみや　本庄店●すみやMEDIA MAX　本庄店●すみやMUSIC INN　浦和三室店/久喜店/朝霞店/東越ケ谷店/東川口店●トマトクラブ●パピー　草加店●ハローマック　サピア飯能店/リズム店/浦和店/越谷花田店/桶川店/加須店/狭山店/熊谷店/行田店/鴻巣店/坂戸店/三郷店/新所沢店/深谷店/吹上店/川口柳崎店/大宮宮原店/秩父店/鶴ヶ島店/東松山店/東大宮店/入間店/入曽店/飯能店/本庄店●ビルフェローBee1　岩槻店/春日部店/新座店/大井店●ファミコンショップ桃太郎　ふじみ野店/狭山ヶ丘店/狭山台店/行田店/坂戸店/春日部店/所沢店/新宿店/新所沢店/深谷店/千間台店/川越店/前川店/草加店/南浦和店/入間店/飯能店/北坂戸店/本川越店/蕨駅前店●ふくちゃん●ホームセンターカスミ　春日部店●ポニーランド●メディアシティBOM　深谷店●ラオックス　ザ・コンピュータ館熊谷店/岩槻店/春日部コンピュータ館/新所沢店/南浦和コンピュータ館/入間店●古本市場　草加店/入間店●上新電機　こしがや店キッズランド/越谷店●石丸電気　久喜ビッグワン●大宮プラザ玩具センター

■千葉県
●(株)おかじま電器　横芝店/作新台店/市原店/酒々井店/松戸店/東金店/富里店/茂原店/幕張店●(株)コムロード　シータショップ松戸●(有)ハヤシヤ●BANBAN　木更津店/佐原店/成田店/土気店/東金店/八日市場店/茂原店/木更津店●Fammys　千葉四街道ビートル店●MEGA　花野井店/豊四季店●TSUTAYA　成田店●Wonder STATION　日立田尻店/鎌ヶ谷店●WonderGOO　江戸川台店/増尾店/柏店/流山店●イトーヨーカドー　臼井店/我孫子店/鎌ヶ谷店/君津店/五香店/四街道店/姉崎店/市原店/松戸店/船橋店/長沼店/津田沼店/東習志野店/柏店/八柱店/八幡宿店/幕張店/野田店/流山店●エスパ　我孫子店●おかじま電器　おゆみ野店/横芝店/君津店/作新台店/市原店/酒々井店/東金店/臼井店/富里店/幕張店/茂原店●すみやMUSIC INN　君津店/市原東五所店/成田ニュータウン店/木更津桜町店●テックス　南流山店●ドキドキ冒険島　銚子店●ナカムラデンキ(株)　江戸川台店●ハローマック　イオン富津店/ポニー行徳店/臼井店/我孫子店/鎌ヶ谷店/鴨川店/館山店/宮野木店/君津店/佐原店/四街道店/市原店/市川大野店/西船橋店/千葉大原店/千葉都町店/銚子店/長浦店/東金店/南流山店/二十世紀ヶ丘店/八千代台店/富里店/茂原店/木更津店●ビルフェローBee1　ユーカリが丘店/市川店●ファミコン&ユーブックモトナワールド●ファミコンショップ　てんとう虫●ファミザウルス　大網白里店●ベスト電器　長浦店●ホームセンターカスミ　茂原店/八日市場前店/八日市店●モンスター　八柱店●ヨドバシカメラ　千葉店●ラオックス　ポートスクエア千葉店/成田店/千葉店/船橋ららぽーと店/八千代店●石丸電気(株)　柏店

■東京都
●(株)おかじま電器　江戸川店●(株)キデイランド　立川店●(株)コムロード　シータショップ　小金井/大泉/中野●(株)さくらや　ホビー館/御徒町駅前店/渋谷店/池袋サンシャイン60店/池袋東口店/八重洲北口店●(株)ルーラビット●(株)坊や●(有)コジマ電器　自由が丘店●ファミコンズクラブK●アトム　清瀬店/ひばりヶ丘店/国分寺店/武蔵境店●BANBAN　花小金井店/青梅店/多摩ニュータウン店●BCG　玉川上水店●BIGマリオ●BOM町田　小川店●DO　小平店/忠生店/楢原店●Fammys　ぱお昭島店/ぱお東大和店/ぱお福生店/ぱお立川店●TOYSテラオ●イエローアップ　立石店●いすずや●イトーヨーカドー　綾瀬店/曳舟店/亀有店/金町店/高砂店/三ノ輪店/四ツ木店/小岩店/昭島店/上板橋店/赤羽店/多摩センター店/大井町店/大森店/滝山店/竹の塚店/東久留米店/東村山店/南大沢店/府中店/武蔵境店/恋ヶ窪店●エスパ　昭島店●グリーンアップ　門前仲町●ジャスコ　葛西店/御獄山駅前店●すみや　聖跡桜ケ丘店/町田鶴川店●すみやMUSIC INN　羽村店/河辺店/成瀬店/町田鶴川店/八王子越野店●ソフトガレージ　五反田店●トイスプラザグリム●トイハウス　K&K●トキワ無線(株)●ドリム●ハローマック　OM小平中島店/めじろ台店/羽村店/元八王子店/秋津店/成瀬店/多摩ニュータウン店/滝山店/東大和店/日野旭ヶ丘店/八王子諏訪店/板橋四葉店/福生店/保木間店●ビルフェローBee1　清瀬店/西新井店●ファミコンショップ桃太郎　成増店●ファミコンワールド　亀戸店●ファミコンワールドぱお　小作店/昭島店/西八王子店/青梅店/東大和店/南平店/八王子店/府中店/福生店/立川店●ファミコン館●ブルーアップ　錦糸町店●ブルート　高円寺駅店●マンモス　新小岩店●メディアシティBOM　旭町店●メディアバレー　町田店●メディアポリス　新大久保店/成城店/府中店●ヨドバシカメラ　上野駅前店/新宿西口大ガード店/新宿西口本店/新宿東口店/町田駅前店/八王子店●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館/昭島店●古本市場　小金井店/小平店/東大和店●松坂屋　上野店●石丸電気　ゲームワン

■神奈川県
●(株)アイワールド　相模原店●(株)コムロード　シータショップ　希望ヶ丘/戸塚/厚木/溝ノ口/藤沢●(株)リバティハウス　金沢文庫店/港南台店●(株)伊勢原書店　秦野店●(有)からこや商店●(有)よしいトイス●(有)福島商店●BANBAN　横須賀西店/港北ニュータウン店/仁保川店●DO　鴨宮店/溝の口2号店/鵠沼店/湘南台店/水沢店/中山店/湯河原店/茅ヶ崎店/溝の口店/相模原店/平塚西店●イトーヨーカドー　たまプラーザ店/伊勢原店/希望ヶ丘店/橋本店/桂台店/古淵店/厚木店/溝の口店/綱島店/若葉台店/小田原店/上永谷店/上大岡店/新百合ヶ丘店/川崎港店/相武台店/相模原店/大船店/大和店/中央林間店/鶴ヶ峰店/鶴見店/藤沢店/能見台店/武蔵小杉店●オモチャのぼーしゅうや●おもちゃ流通センター　相模原店●コンコルド●ジャスコ　金沢シーサイド店/駒岡店/秦野店/相模原店/大和店●すみや　横須賀佐原店/横浜北山田店/上永谷店/藤沢湘南ライフタウン店/平塚山下店/平塚中原店●すみやMUSIC INN　伊勢原店/横須賀佐原店/横浜北山田店/鎌倉深沢店/茅ヶ崎店/厚木文化会館前店/小田原ならだ店/上永谷店/城山店/秦野店/相模原千代田店/相模原相模台店/大船笠間店/藤沢湘南ライフタウン店/藤沢六会店/平塚山下店/平塚中原店●トップボーイ　横須賀中央店/横須賀店パートII/逗子店●トップボーイヒット　小田原店●ハローマック　伊勢原店/寒川店/久里浜店/港南台店/港北ニュータウン店/小田原店/足柄大橋店/大和店/平塚金目店/平塚四之宮店●ビルフェローBee1　海老名店/茅ヶ崎店/大船店/本牧店●ファミコンショップ桃太郎　原当麻店●ボーンメイト●まりあ　玩具店●ミュージックインすみや　城山店●メディアポリス　厚木店/座間店/十日市場店/秦野渋沢店/相模大野店/大和店/日吉本町店/武蔵中原店●ヨドバシカメラ　横浜駅前店/東急川崎店●ラオックス　ザ・コンピュータ館厚木店/横須賀店●ラビット　寒川店●上新電機　港北ニュータウン店キッズランド

■静岡県
●(株)プロジェクト21●(株)松坂屋　静岡店●(株)豊栄家電　藤枝店●BANBAN　伊東店/掛川店/菊川店/湖西店/広野店/三方原店/城北店/榛原郡/島田店/函南店/浜岡店/富鷹店●DO　裾野店●EVE　駅南店/新浜松店●Fammys　BOOK ONE店●Fammys　篠原店●GROOVE　高丘店●WonderGOO　掛川店/榛原店/藤枝店●イトーヨーカドー　三島店/沼津店/静岡店/浜松店/富士店●オカダデンキ　グリーンバレー●オレンジボックス●サーティー　清水●ジャスコ　袋井店/浜松西店●すみや　SBS通り店/伊東店/御殿場店/三島店/沼津バイパス店/焼津登呂田店/新静岡センター店/静岡本店/大仁店/藤枝瀬戸新屋店/函南店/富士中央店/富士本町店/本店●すみやMEDIA MAX　三島店/静岡平和町店/袋井店●すみやMUSIC INN　SBS通り店/伊東店/掛川店/御殿場店/沼津バイパス店/焼津登呂田店/清水春日店/大仁店/池田店/藤枝瀬戸新星店/函南店/磐田店/浜松宮竹店/浜松高台店/浜松佐鳴台店/富士宮バイパス店/富士中央店●ドリーム●ファミコンショップぱる　浅間通り店●ファミコンランド　浜北店●マツヤデンキ　MOAランド宮前店/今の浦店/西井場店/浜松浦店/豊田店●メディアポリス　掛川店/御殿場店/沼津仲見世店/沼津店/静岡千代田店/袋井店/長泉店/藤枝店/函南店/浜松高林店/浜北店/富士宮店/富士店/本吉原店●遠鉄百貨店●上新電機　焼津インター店キッズランド/浜松1ばん館キッズランド●榛原メディアソフトプラザ

■山梨県
●BANBAN　昭和店●DO　甲府店●イトーヨーカドー　富士吉田店●おもちゃのイチノセ●ハローマック　山梨櫛形店/石和店/都留店/富士吉田店●ビルフェローBee1　石和店

■長野県
●BANBAN　伊那店/塩尻店/塩尻北店/下諏訪店/駒ケ根店/小諸店/松本店/上田店/諏訪店/中野店/穂高店●イトーヨーカドー　塩尻店/岡谷店/上田店/長野店/南松本店●エスパ　松本店●ギャロップスター　上田店●コスモ21おもちゃコーナー●サクトー●ダイナマイトキャッツ　武石店●トム　神科店●ファミコンハウスBIG●ブックハウストム　松本駅前店/神科店/長野駅前店/本店●ラオックス　松本コンピュータ館●ラオックスヒナタ　須坂店●長野屋玩具店●八幡屋●平安堂　塩尻店

■富山県
●BANBAN　姫野店/富山南店●おもちゃのベル●三共ジョーシン(株)　富山本店

■石川県
●(株)金沢名鉄丸越百貨店●BANBAN　羽咋店/加賀店/金沢元町店/藤江店●COMG!　加賀店●Fammys　加賀店/井林店/金沢いろは店●おもちゃのいばやし●オモチャのとらや●おもちゃはうす　太郎と花子●キッズさくらい　羽咋ゲーム館/羽咋ジョイフル店/津幡スカール店●ムラサ　宇野気店●ヤスサキ　高浜店●三共ジョーシン　もとまち店キッズランド

■福井県
●BANBAN　鯖江店/種池店/敦賀店/武生店/福井東店●ヤスサキ　松岡店●宝島王国　武生店

■岐阜県
●BANBAN　羽島店/可児店/各務原店/高山店/瑞浪店/大垣店/中津川店/土岐店●Gパワーズ　かがしま店●イトーヨーカドー　各務原店/犬山店●ヴィーナス　大垣店●おもちゃのエリザ　森山店●おもちゃのよーちゃん●キッズクラブチャオ　領下店●ゲームセブン●ジャスコ　関店/岐阜店/新柳津店/大垣店●ジョイハートツルヤ●パソコンヤメディアチャンピオン●ヒッツ　恵那店/中津川店●ファミコンKids●ファミコンキッズ●ファミコンジャングル●マツヤデンキ　岐阜南店●文化創庫ゼロ　ALUX店/岡本店/下呂店/古川店/土岐店

■愛知県
●(株)コロナキャットアカデミー中川店●(株)ユーストア　上和田店/布袋店●(有)ドリームランド　パルネス店/本店/豊明店●(有)ドルフィン山本●(有)ピッコロ●BANBAN　グリーンロード店/安城店/一宮店/高蔵寺店/三好店/小橋店/常滑店/瀬戸店/大平通店/滝の水店/東海店/半田店/尾張旭店/平和ケ丘店/豊橋東店/豊橋南店/豊川インター店/豊田土橋店●Fammys　共和店/柴田店/太田川店/大府店/知多朝倉店/当知店/半田インター店/半田駅前店/富木島店/名港店/鳴海店●GROOVE　高蔵寺店/本店/ワンダシティ名古屋●イトーヨーカドー　安城店/刈谷店/小牧店/知多店/尾張旭店/豊橋店/鳴海店●オカダデンキ　Dランドさとう/田原店●オカダ電気　さとう本店/広小路店/曙店/東田店●オタッキー　パルコ西本店/金山店/御器所店/小牧駅前店/新瑞橋店/中村公園店/平針店/六番町店●おとわや　かりがね店●おもちゃ・キャット　半田店●おもちゃのマーチ　津島店●キッズステーション●ジャスコ　ワンダーシティ店/岡崎南店/高橋店/小牧店/新八事店/大府店/南陽店/半田店/豊橋店/豊橋南店/豊田店/名西店●すみやMUSIC INN　刈谷店/尾張旭店/豊橋高橋店/豊橋南店●たいよう　西尾店●となりのオタッキー●ドリームランド　パルネス店/豊明店●ファミコンハウスあいてむ2●ファミコンランド　西尾店●フェスタポート　鳴海店●ベストソフトタウン　名古屋店●ベスト電器　グランドタマコシ店●ボイス●ポニーランド●マジカル　平針店/黒川店/西尾店●マジカルステーション　ベル●マツヤデンキ　安城店/犬山店/高蔵寺店/山之手店/春日井店/小牧店/新瀬戸店/新端店/甚目寺店/西尾店/大府店/猪子石店/豊川店/名西店●メディアシティBOM　豊橋店●絵日記●上新電機　ひとつぎ店キッズランド●平安堂　一色店●宝島　港店/昭和橋店/尾頭橋店

■三重県
●(株)チェーンストアオークワ　上野店/名張店●(株)ユーストア　菰野店●(有)タキガワ●BANBAN　久居店/玉城店/志摩店/松阪南店/上野店/尾鷲店/名張店●スーパーセンターBax電気館　伊勢店/亀山店/久居店/熊野店/志摩店/上野店/新鳥羽店/大台店/津店/尾鷲店/松阪店●WonderGOO　名張店●イノウエ●ジャスコ　ララパーク店/阿児店/伊賀上野店/玉城店/熊野店/菰野店/松阪店/新伊勢店/新久居店/新日永店/新名張店/星川店/生桑店/大安店/鳥羽店/津店/津南店/白子サンライズ店/尾平店/尾鷲店/富洲原店/鈴鹿ベルシティ店●ダイコクヤ●トイショップ　ロゴ●ドリーム●河合無線(株)　ELFA店

■滋賀県
●(株)ビッグバン文教　栗東店/瀬田店/南草津店/日野店/彦根店/米原店●BANBAN　栗東店/五個荘店/守山店/水口店/草津店/八日市店●WonderGOO　栗東店●ジャスコ　西大津店●ハローマック　近江八幡店/守山店/水口店●プリプ●夢工場　近江八幡店

■京都府
●(株)あさだ●BANBAN　亀岡店/桂店/山科店/舞鶴店●TVゲームショップ　キョウマル●イトーヨーカドー　六地蔵店●おもちゃ流通センター　福知山店●ゲームフリーク　桂店●ザウルス　桂店●ジャスコ　京都西店/洛南店/帷子の辻店●ソフトハウスアルゴ　小倉店/城陽店/八幡店●ドラゴンワールドクラブ　京都南店●ニノミヤ　京都店●ニュータイプ　花園店●はしもとや●ハローマック　黄檗店/亀岡市役所前店/新堀川店●ビ・ドリーム●ファミザウルス　山科店/上桂店/長岡店●古本市場　京都太秦店/桃山店

■大阪府
●(株)コムロード　シータショップ　吹田/淡路●(株)チェーンストアオークワ　泉南店/尾崎店●(株)ナカヨシ堂本店●(株)京阪百貨店●BANBAN　茨木店/羽曳野店/羽倉崎店/加美店/河内長野店/岸和田店/香里店/高石店/高槻店/高槻北店/阪南店/松原店/大阪狭山店/中百舌鳥店/柏原店/八田店/布施店/枚方ロイヤル店/箕面店/和泉店●VIDEO&GEME PABLIC●イトーヨーカドー　堺店●ウイン　和泉中央店●おもちゃのイノウエ●ギャングスター　羽曳野店/十三店/藤井寺店●ゲームゾーン　フジヨシ●ジャスコ　貝塚店/金剛東店/高見店/寝屋川店/新茨木店/新高槻店/東住吉店/藤井寺店/南千里店/日根野店/野田阪神店●スーパーポテト　なんば店●ソフトハウスMAC●ソフトハウスアルゴ　ウイングス店/くずは店/交野店/香里店/高槻店●ソフトハウスイオ●タイムス●てんとむし●トイプラザ●ドラゴンワールドクラブ　緑橋店●ニノミヤ　HOBIX/MOVE鴻池店/PCXソフト館/茨木店/高槻店/阪南店/阪和店/藤井寺店/八尾店/布施店/枚方店/箕面店●ハローマック　河内長野南バイパス店/境福田店/交野店/堺深阪店/四條畷店/樟葉店/寝屋川グリーンシティ店/寝屋川池田店/深井中町店/南茂木店/八尾萱振店/美原南店●フジランド　泉佐野店●古本市場　岸和田店/原山台店/深井店/千里丘店/泉大津店/東豊中店/富田林店/箕面店●上新電機　いずみふちゅう店キッズランド/きしわだ店キッズランド/せっつとんだ店キッズランド/とんだばやし店キッズランド/蒲生店キッズランド/平野うりわり店キッズランド●中川ムセン　千里店●遊映音書館ウイン　岸和田店/泉大津店

■奈良県
●BANBAN　香芝店/奈良店●おもちゃランドてんとう虫●ジャスコ　桜井店/生駒店/大和郡山店/田原本店/奈良店/奈良南店●ニノミヤ　西奈良店/田原本店/遊々店●ハローマック　橿原神宮前店/桜井店/西大和店/大和新庄店/天理店/奈良押熊店●ファミコンショップ　PAWPAW●上新電機　おしくま店キッズランド/押熊店/郡山インター店キッズランド

■和歌山県
●(株)チェーンストアオークワ　新宮店/田辺店/パビリオンシティ田辺店●BANBAN　橋本店/御坊店/田辺店/和歌山店●Bax　串本店●Fammys　貴取館●(有)司●キャッツアイ●ジャスコ　海南店/岩出店●ニノミヤ　岩出店/橋本店/和歌山本店●ハローマック　岩出店●ファミコンハウスノリコ●斎藤玩具店●上新電機　じろうまる店キッズランド

■兵庫県
●(株)山陽百貨店●(株)神戸阪急●(株)星電社　姫路本店/尼崎店/竜野店●(有)ベビー玩具店●BANBAN　魚住店/綱干店/三木店/洲本店/西明石店/西脇店/太子店/砥堀店/藤原台店/南武庫之荘店/福崎店/名谷店/和田山店●Fammys　サンクス　バラ公園店/神戸北店/本店●TVゲームショップ　チャレンジャー●WonderGOO　伊川谷店/伊丹店●イトーヨーカドー　加古川店●おもちゃのキタオ●おもちゃのトントン●クオーツ　伊丹店●ジャスコ　加西店/岩端店/逆瀬川店/広畑店/新三木店/新山崎店/新洲本店/新垂水店/新赤穂店/新土山店/川西店/猪名川店/杜店/南淡路店/姫路リバーシティ店/福知山店/龍野店/高砂店●ジョイランド　丹南店●ニノミヤ　加古川店/加西店/今宿店/太子店/姫路本店/福崎店●ハローマック　伊丹店/三田店/山本野里店/藤原台店/宝塚安倉店/豊岡店●ビルフェローBee1　加古川店/小野店/西宮店/西神戸店/姫路店●古本市場　伊丹店/魚住店/西宮店/西神戸店/宝塚店/野口店●上新電機　甲子園店キッズランド●遊コン学園都市店

■岡山県
●(株)ミカミ　プラザ店●(株)天満屋岡山店玩具売場●(有)太陽玩具　サンモール店●(有)谷本玩具●ABCパレード　倉敷店/平島店●BANBAN　倉敷北店/津山店/邑久店●COMG!　津山店●EVE　岡南店/水島店/東倉敷店●WonderGOO　妹尾店●イトーヨーカドー　岡山店●ギャロップスター　倉敷玉島店●ゲーム天国　スマイル●コドモ館　トピア店●ジャスコ　岡山店/津山店●たかはた●トイ&ホビーいろは堂●ニノミヤ　岡山南店/岡山本店/児島店/倉敷本店●ハローマック　岡山久世店/岡山山陽店/倉敷沖新店/倉敷連島店/総社店/津山西店/東岡山店●ファソランド●古本市場　京山店/高島店/十日市店/倉敷中島店/倉敷白楽町店/倉敷堀南店/平井店/豊浜店●三井造船生活協同組合●天満屋ハピータウン久世店トイ&バラエティ●木乃美書房

■鳥取県
●BANBAN　吉方店/湖山店/倉吉店/米子店●ジャスコ　鳥取店/日吉津店●ハローマック　皆生店●ベスト電器　倉吉店/鳥取千代水店/米子店

■島根県
●(株)マイカル松江　松江サティ店●BANBAN　パワーシティー浜田店/益田店/松江店/斐川店●ジャスコ　出雲店/平田店●ハローマック　松江島大前店/島根大田店●ファミコンキッド　山代店/松江店●ベストソフトタウン　出雲店●ベスト電器　松江北店●マイカルサンイン　益田SATY店●宝島王国　松江店/出雲店

■広島県
●(株)フタバ図書　MEGA店/ソフトピア海田店/ソフトピア呉ゲーム館/ラフォーレ店/宮内店/広店/紙屋町店/沼田店/大竹店/東広島店/八本松店/府中店●(有)マツバランド●BANBAN　可部店/祇園店/五日市店/広店/坂店/三原店/曙店/神辺店/廿日市店/八本松店/府中サンリブ店/府中店●COMG!　本通店●おもちゃの城　きり屋●ジャスコ　広店●ハイパーブルート　五日市店●ハローマック　呉焼山店/広島吉田店/八本松店/福山松永店●ファミコンショップVIC　井原店/笠岡店/高梁店/三原駅前店/春日本店/松永店/新市店/多治米店/尾道店/木之庄店●ブルート　八幡店●ベストソフトタウン　広島店●ベスト電器　三原店/曙店●古本市場　福山春日店/福山曙店

■山口県
●(株)ふじもと●(株)丸和　小郡店　ファション館●(株)双葉屋●BANBAN　サンパークあじす店/ときわ店/宇部店/下松店/岩国店/光店/新山口店/新南陽店/萩店/防府店/柳井店●COMG!　岩国店●CTシーモール　しものせき店●ジャスコ　安岡店/光店●スタジアム　下松店●トイフィールド　山口店●ハローマック　宇部バイパス店/下関長府店/山口大内店/長門店●ベストソフトタウン　萩店●ベストビデオ　山の田店

■香川県
●(有)毛利商店●BANBAN　綾南店/宇多津店/観音寺店/郡家店/香西店/香川店/志度店●EVE　宇多津アリシア店/丸亀店●ジャスコ　栗林店●ハローマック　観音寺店/善通寺店●ベスト電器　宇多津店

■徳島県
●(株)コムロード　シータショップ徳島●BANBAN　阿南店/国府店/三加茂店/徳島店/脇町店●BOM　鳴門　黒崎店●ギャオス　本店●ジャスコ　徳島店/鳴門店●ハローマック　徳島沖浜店/徳島鴨島店/徳島川内バイパス店●マルナカビックエー

■愛媛県
●BANBAN　伊予三島店/宇和島店/御荘町/松前店/新居浜店/西条店/石井店/片山店●COMG!　松山南店●EVE　東石井店●クラブふぁんたじ屋●ジャスコ　松山店●ソフトワールドグランド●トイ&ホビーハローマック今治　ワールドプラザ店●ハローマック　伊予西条店/三島川之江店●ふぁんたじ屋●ベスト電器　松山本店

■高知県
●BANBAN　中村店/朝倉店/野市店●EVE　佐川店●おもしろランドキャンプ　中村店●ギャロップスター　高知安芸店●ハローマック　高知介良店/高知後免店/高知朝倉店/高知潮江店●ベスト電器　桟橋店

■福岡県
●(株)丸和　行橋サンパル●(有)ジャックス●(有)マイユウ●BANBAN　安武店/宇美店/甘木店/吉井店/戸畑店/幸袋店/行橋店/合川店/歯科大前店/上津店/千代ヶ崎店/前原店/大牟田店/田川店/田川南店/片縄店/柳川店●Bee1　BW太宰府店/JR店/ウイズユー大牟田店/甘木店/久留米南店/合川店/小郡店/曽根サティ店/津福店/徳力サティ店/二日市店/八女店●ヴィータ●キッド　豊前店●ゲーム・ザ・モンスター　春日店/南ヶ丘店●スタジアム　古賀店/高須店/筑後店/田川店/箱崎九大前店●ハイパーブルート　空港前店●ハローマック　甘木店/太宰府店/大牟田店/八女店/飯塚穂波店●ファミコンハウス　志免店/穂波店●ブックステーション　川崎店●ブルート　次郎丸店/西新店/赤間店/折尾店/前原店/中間店/直方店/東福間店/舞松原店/野間店●ベストソフトタウン　戸畑店/志免店/前原店/和白店●ベストビデオ　甘木店/香稚店/春日店/西新店/大野城店/二日市店●ベスト電器　行橋店/香春店/黒崎店/小倉店/大橋店/田川店/福岡店/片江店/穂波店/門司港店●レインボージャスコ　穂波店

■佐賀県
●BANBAN　伊万里店/三日月店/鹿島店/唐津店●Bee1　BW鳥栖店/上峰サティ店●ハローマック　伊万里店/佐賀南部BP店/武雄店●ビデオアメリカ　佐賀店●ファミコンハウス　武雄店●ファミコンランド宝島　若楠店●ベストソフトタウン　佐賀店/鳥栖店●ベスト電器　マルユー嬉野店

■長崎県
●BANBAN　佐々店/早岐店/大村店/島原店/東長崎店/南長崎店/諫早店●スタジアム　東長崎店●ハローマック　早岐広田店●ファミコンハウス　大塔店●ベストソフトタウン　対馬店●ベスト電器　壱岐店/長崎店●佐世保ゲーム館ぴゅあ　下京店●遊ING　長崎店

■大分県
●(株)ブックバーン　九州大在店●BANBAN　臼杵店/光吉店/佐伯店/大分店/中津店/南大分店/日田店/米良バイパス店●Bee1　大分サティ店●TVチャンプ　別府店●デルタ●ハローマック　森町バイパス店/中津店/別府店●ベスト電器　CTおおいた店/森町店/別府店●三ツ星　三重店/大在店

■宮崎県
●(株)寿屋　日南店●BANBAN　延岡店/花ヶ島店/恒久店/住吉店/大塚店/日向店/日南店/稗城店●ハローマック　宮崎祇園店/恒久店/江平店/小林店/西都店/都城店/都北店/日向北町店●ベストソフトタウン　宮崎店/都城店●ベストビデオ　大塚店/日南店●メディアシティBOM　江平店

■熊本県
●(株)寿屋　本渡店●BANBAN　宇土店/玉名店/熊本おがわ店/熊本大津店/山鹿店/出町店/植木中央店/天草店/八代大村店/尾ノ上店/流通団地店●Bee1　サンピアン店/人吉店●BOM熊本　御領店●スタジアム　東バイパス店●ハイパーブルート　熊本菊陽店●ハローマック　江津店/山鹿店/新土河原店/麻生田店●ベストソフトタウン　新市街店●ベストビデオ　鹿本店●ベスト電器　牛深店/御船店/大矢野店/本渡店/矢部店

■鹿児島県
●(株)寿屋　南鹿児島店●BANBAN　加世田店/吉野店/国分店/志布志店/指宿店/鹿屋店/種子島店/出水店/大口店/中山店●BOOK BOX●ゲームショップソフネット●ハローマック　加治木店/鹿屋店/出水店/上川内店/隼人店●ファミコンショップ　マリオ岩川●朝日堂

■沖縄県
●BANBAN　宮古店/古波蔵店/石垣店●おもちゃ流通センター　具志川店/北谷店/名護店●ハローマック　那覇小禄店●ブルート　城間店/大道店●丸亀商店

GAME BOY COLOR
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

PACK IN SOFT

あやのユメ、かなう場所。

あの牧場物語GBがもっと楽しくスケールアップ!! カラーで8月6日発売決定!!

牧場物語GB2
ぼくじょうものがたりジーピー2

牧物インフォメーション

牧場生活をほのぼの楽しめる、牧場物語GB最新作!
カラーになって、動物も作物も牧場もパワーアップ!!

- 町、広場、裏山、池と牧場ワールドが大きく広がった!
- こんどは牛とニワトリだけでなく羊も飼えて放牧できる!
- 作物のほか、池で釣ったいろいろな魚を出荷もできるぞ!
- 草競馬などのミニゲーム、イベントや隠し要素もいっぱい。
- 通信機能で動物や種子を友達と交換するのもOK。
- 主人公の男の子・女の子、犬・猫も選べるよ。

キャラクターイラスト/まつやまいぐさ

PROFILE
平山 綾ちゃん

新しく牧場物語GB2の紹介をしてくれるのは、第23回ホリプロタレントスカウトキャラバンでグランプリを受賞した平山 綾ちゃん。デビューしたての15歳で、高校1年生。じつは、もう牧場物語GBにかなりハマっているんだ。

あやのサイトもイケてます!!

綾ちゃんと一緒に牧場物語の世界を楽しめるホームページをインターネットに開設中。役に立ついろいろな情報も、いっぱい!

パック イン ソフト
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F
TEL.03-5466-1757 (10:00~17:00 土・日・休日を除く)

●ホームページアドレス
http://www.aya-bokujo.com/

1999 8 August
最新情報満載号
VOL.35

The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

オウガバトルの表紙登場は、まるまる1年ぶりです。ビジュアル的には、私の好みに合っているゲームタイトルなので、思いっきり私好みのCGデザインにしてみたところ、その案はボツ。重厚なイメージでかっこよくという意図でしたが、色調が暗くなりすぎたのが理由です。まぁ、64ドリームは、明るく健全にがモットーなので、決定案もGOOD! こうして、表紙は毎回、いろいろな人の意見も採り入れながらできるのです。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

CONTENTS

特集

新作ソフト情報

攻略情報

連載・企画

GAME INDEX

●=N64 ●=SFC ●=GB

※一部のゲームタイトルは仮称です

N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

続々と期待ソフトの発売日が決定したぞ！

ちょっと日程がずれこんだものの、6月25日に発売日が決定した『新世紀エヴァンゲリオン』（本誌付録のポスター、かっこいいでしょ）をはじめとして、ついに『オウガ』も7月14日にめでたく発売日が決定。他にも7月中だけでも7本、8月中は現時点で3本のソフトの発売日が決まっているぞ。どれを買うか、迷ってうれしい悲鳴（笑）があがっちゃいそうな今年の夏休みになりそうだね。1999年7月に降ってくるのは「恐怖の大王」じゃなくてNINTENDO64ソフトでした、なんちゃって（死語&爆笑）。

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 64DD版ソフトが64カセット版ソフトに大移行!?

とにかく気になってしょうがない、発売日未定の64DD版ソフト。右ページのソフトカレンダーを見れば一目瞭然だけど、『MOTHER3』や『マリオRPG2』など、ランキングの上位を占めるソフトが多いだけに、じれったいよね。で、重大発表。どうやら64DD版のソフトの一部（またはたくさん？）がカセット版として発売されそうなのだ。来月号以降ではどどっとソフトの仕様変更がお伝えできそうだ。

2 64DDソフトには未発表のビッグタイトルも…

DD版ソフトがカセット版に変更されると、DDソフトが減るし、その存在意義も一体…ってことになるよね。でもだいじょうぶ、他にも水面下で数々のDDソフトは作られているし、通信を使った新しい遊びのカタチを生み出すことは間違いないのだ。64DD＆DDソフトは会員制で販売されることになり、そのサービス開始は12月1日から。毎月新聞（P102～）でじっくりお伝えしてるのでそちらも読んでね。

3 レア社の期待作が日本で発表されるのはいつ？

本誌巻頭で紹介しているレア社開発の『ドンキーコング64』は日本でも正式に発表されているけど、同社制作の超々期待作『パーフェクトダーク』『ジェットフォースジェミニ』は残念ながら日本発売はまだ正式に発表されていない。でも日本での発売はありうる、ていうかある！…ので遅くとも8月の任天堂スペースワールド開催前後には何らかの情報が入ってくることを期待して待とう。

Coming Soon

6月22日～7月20日

新世紀エヴァンゲリオン
6月25日●8800円

エルテイル モンスターズ
7月9日●6800円

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
7月14日●7800円

PDウルトラマン バトルコレクション64
7月16日●6800円

7月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

日	曜	内容
1	(木)	GB ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB SFC ファミコン文庫 はじまりの森
2	(金)	放火により金閣寺焼上（1950年）
3	(土)	小野妹子、随に渡る（607年）
4	(日)	徳川家光、鎖国令布告（1639年）
5	(月)	プロ野球初のナイター試合（1950年）
6	(火)	第5回オリンピックに日本初参加（1912年）
7	(水)	七夕
8	(木)	GB 遊技王デュエルモンスターズ2 闇界決闘記 GB 釣り先生2
9	(金)	64 エルテイル モンスターズ GB プロ麻雀「兵」GB
10	(土)	米国、初の通信衛星打ち上げ成功（1962年）
11	(日)	「尼将軍」北条政子没（1225年）
12	(月)	源頼朝、鎌倉幕府を開く（1192年）
13	(火)	清朝滅亡、中華民国成立（1912年）
14	(水)	64 オウガバトル64Person of Lordly Caliber
15	(木)	GB 昆虫博士2
16	(金)	64 PDウルトラマンバトルコレクション64 GB ゴルフ王 GB 川のぬし釣り4
17	(土)	GB ハローキティのビーズ工房
18	(日)	スペイン内乱起こる（1936年）
19	(月)	織田信長京都攻め、室町幕府滅亡（1573年）
20 海の日	(火)	アポロ11号、月面着陸成功（1969年）
21	(水)	DREAM 9月号発売 64 スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
22	(木)	フランシスコ・ザビエル渡来（1549年）
23	(金)	64 格闘伝承～F-Cup Maniax～ GB ポケットルアーボーイ GB スパイvsスパイ GB 次世代ベーゴマバトル ベイブレード
24	(土)	芥川龍之介自殺（1920年）
25	(日)	平家の都落ち（1183年）
26	(月)	ポツダム宣言発表（1945年）
27	(火)	朝鮮戦争休戦、38度線で南北に分断（1953年）
28	(水)	第一次世界大戦始まる（1914年）
29	(木)	64 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2
30	(金)	64 LODE RUNNER 3-D GB 三国志ゲームボーイ版2
31	(土)	ドイツ総選挙でナチス第一党となる（1932年）

N64ソフト発売カレンダー（6月10日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。DD…64DD対応ソフト。

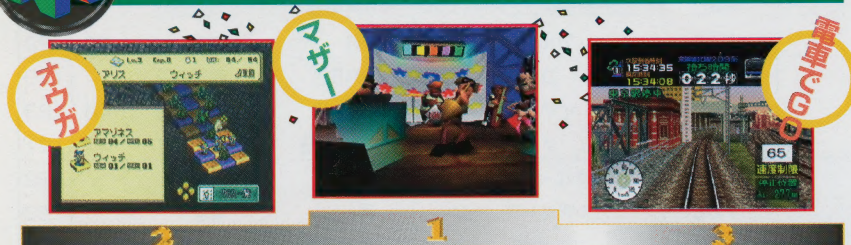
左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
6月	新世紀エヴァンゲリオン	ACT	バンダイ・ガイナックス	6月25日 ♥	8800円	20	121
7月	エルテイル モンスターズ	RPG	イマジニア	7月9日 ♥	6800円	40	120
	◆オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	SLG	任天堂	◆7月14日 ♥	◆7800円	60	121
	PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	バンダイ	◆7月16日 ♥	6800円	32	122
	◆スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RAC	任天堂	◆7月21日 ♥	◆6800円	16	123
	NEW! 格闘伝承～F-Cup Maniax～	格闘ACT	イマジニア	7月23日 ♥	6800円	44	121
	◆実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	SPT	コナミ	7月29日 ♥	7800円	34	122
	LODE RUNNER 3-D	PUZ	バンプレスト	7月30日 ♥	6800円(予)	46	122
	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	◆7月中旬	7980円	-	123
	64花札～天使の約束～	TAB	アルトロン	7月	未定	50	122
8月	HYBRID HEAVEN	RPG	コナミ	8月5日 ♥	7800円	-	120
	◆Rally'99	RAC	イマジニア	8月6日 ♥	6800円	42	123
	シャドウゲイト64	ADV	ケムコ	◆8月13日 ♥	◆6980円	47	121
夏	バーチャルプロレス2～王道継承～	SPT	アスミック・エースエンタテイメント	夏	未定	-	122
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64	PUZ	カルチャーブレーン	夏	未定	-	122
	レブ・リミット	RAC	セタ	夏	未定	-	123
	電車でGO！64	ETC	タイトー	夏	◆6800円(予)	36	123
9月	NEW! On&Off RACING	RAC	イマジニア	9月24日 ♥	6800円	43	123
10月	ウィンバック	ACT	コーエー	◆10月1日 ♥	◆7800円(予)	38	121
99年	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）	格闘ACT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	121
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	99年	未定	-	122
	64ウォーズ	SLG	ハドソン	99年	6800円	-	122
	爆ボンバーマン2	ACT	ハドソン	◆99年内	未定	-	121
	TONIC TROUBLE	ACT	Ubiソフト	99年内	未定	-	121
未定	バイオハザード2（仮）	ADV	カプコン	未定	未定	-	121
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	未定	未定	-	122
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-	123
	実戦パチスロ必勝法	ETC	サミー	未定	未定	-	124
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）	SLG	トミー	未定	未定	-	122
	ロボットポンコッツ64（仮）	RPG	ハドソン	未定	未定	-	120
	MOTHER3（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	120
	スーパーマリオRPG2（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	120
	スーパーマリオ64-2（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	120
	ゼルダの伝説DD（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	121
	シムシティー64 DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	121
	キャベツ（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	121
	F-ZERO X DD（仮） DD	RAC	任天堂	未定	未定	-	123
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	123
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	123
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	123
	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	123
	ファイアーエムブレム64（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	-
	◆ドンキーコング64（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	13	120
	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	120
	カービィ64（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	120
	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）	SHT	任天堂	未定	未定	-	122
	ゴルフ（仮）	SPT	任天堂	未定	未定	-	122
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	124
	巨人のドシン1（イチ） DD	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	124

はみだしカレンダー

『バイオレンスキラー』は6月18日に発売されたので新作カレンダーには入っていません。また『Rally'99』は旧名『インターナショナルラリーチャンピオンシップ（仮）』です。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

2 1 3

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2360	1(→)	MOTHER3(仮)	●任天堂●RPG●未定
2	1865	3(↑)	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	●任天堂●SLG●7月14日
3	1625	初	電車でGO! 64	●タイトー●ETC●夏
4	1610	6(↑)	カービィ64(仮)	●任天堂●ACT●未定
5	1431	5(→)	スーパーマリオ64-2(仮)	●任天堂●ACT●未定
6	1297	4(↓)	スーパーマリオRPG2(仮)	●任天堂●RPG●未定
7	1044	9(↑)	マリオゴルフ64	●任天堂●SPT●発売中
8	874	7(↓)	新世紀エヴァンゲリオン	●バンダイ・ガイナックス●ACT●6月25日
9	740	19(↑)	バイオレンスキラー~TUROK NEW GENERATION	●アクレイムジャパン(powerd by gemz)●SHT●発売中
10	566	8(↓)	ファイアーエムブレム64(仮)	●任天堂●SLG●未定
11	558	10(↓)	ドンキーコング64(仮)	●任天堂●ACT●未定
12	486	12(→)	F-ZERO X DD(仮)	●任天堂●RAC●未定
13	417	初	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	●コナミ●SPT●7月29日
14	398	13(↓)	爆ボンバーマン2	●ハドソン●ACT●99年内
15	393	11(↓)	ウィンバック	●コーエー●ACT●10月1日
16	347	15(↓)	シムシティー64	●任天堂●SLG●未定
17	306	17(→)	スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊(仮)	●任天堂●SHT●未定
18	287	初	巨人のドシン1(イチ)	●開発/パーラム(MGM)●ETC●未定
19	281	—	マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)	●任天堂●ETC●未定
20	270	初	ラストレジオンUX	●ハドソン●格闘ACT●発売中

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…4月21日~5月6日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 『電車でGO』が初登場3位!『オウガ』も1位『MOTHER』との差を大幅に縮めたぞ。

先月は3000PTの大台で2位以下に800PT以上の差をつけ、余裕の1位だった『MOTHER3』が、発売日が7月14日に決定した『オウガ』にずいぶんつめよられた形になった、今月のトップ争いだ。また『実況Jリーグ1999』はタイトル発表後、初登場で13位と『実況』シリーズの人気をみせつけている。他にも初ランクインソフトが2タイトルと、かなり順位に動きのある結果となった。また9位へと急激にランクアップした『バイオレンスキラー』が大健闘して、新作ランキング登場の最期を飾ったぞ。

◀前号ではお伝えできないまま6月18日に発売された『バイオレンスキラー』。怖いけど、緊張感がたまらない作品だ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ(oricon.co.jp)/実質集計期間…5月3日~6月6日

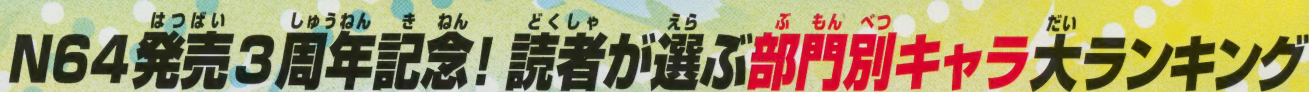
順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	15180	1(→)	ポケモンスタジアム2	99/4/30
2	8622	2(→)	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
3	5210	3(→)	ポケモンスナップ	99/3/21
4	2973	4(→)	実況パワフルプロ野球6	99/3/25
5	1417	5(→)	マリオパーティ	98/12/18
6	1076	6(→)	実況GIステイブル	99/4/28
7	851	9(↑)	マリオカート64	96/12/14
8	684	10(↑)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	98/11/21
9	245	-	悪魔城ドラキュラ黙示録	99/3/11
10	237	8(↓)	人生ゲーム64	99/3/19

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です(単位/10本)

PICK UP! マリオパーティ

6つのワールドマップ内に、ミニゲームが遊びきれないほどにた~っくさんつまった、それはそれは楽しいボードゲームだ。みんなが集まったら、熱い対戦で超盛り上がれるぞ。

N64発売3周年記念！読者が選ぶ部門別キャラ大ランキング

6月号読者アンケートより

気づくとNINTENDO64発売から丸3年。夢の次世代機・N64が登場した、記念すべき日は96年6月23日。読者のみんなにもいろんな出来事が通り過ぎていった3年間だったろうね。思えば、このランキングコーナーも当初は1ページで、読者のみんなの支持とアンケートへの協力のおかげで、その後2ページのレギュラー連載となったんだよな…しみじみ。で、今月は読者のみんなにN64発売3周年を記念して、大サービス！特別に当コーナーを4ページに増やして、部門別に12項目にわたり、ゲームキャラクターのランキングをどどどっとお贈りするぞ。キャラランキングの集大成ともいうべき興味深いランキング結果、楽しく読んでね。

あんたが一番かっこいい！

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	1555	リンク（ゼルダの伝説）
2	364	マリオ（マリオ）
3	281	フォックス・マクラウド（スターフォックス）
4	101	ジェームズボンド（ゴールデンアイ007）
5	91	ミュウツー（ポケットモンスター）
6	84	スコール・レオンハート（ファイナルファンタジーVIII）
7	63	キャプテン・ファルコン（F-ZERO）
8	61	シーク（ゼルダの伝説）
9	59	ガノンドロフ（ゼルダの伝説）
10	48	サムス・アラン（メトロイド）
11	45	リザードン（ポケットモンスター）
12	33	ネス（MOTHER2）
13	31	フリーザー（ポケットモンスター）
14	30	フィン（ファイアーエムブレム）
15	24	マグナス（オウガバトル）
15	24	リーフ（ファイアーエムブレム）
17	23	ルイージ（マリオ）
18	21	ゴエモン（がんばれゴエモン）
18	21	ファルコ・ランバルディ（スターフォックス）
20	19	クラウド（ファイナルファンタジーVII）

かっちょよさピカイチ

そりゃもう本気で恋する女の子が世界中に続出、男の子もそのりりしさにほれぼれとした、われらがリンクが、かっこよさではダントツの1位。先月の「一番好きなキャラランキング」よりもさらにぐ〜んと2位のマリオとの差を広げて堂々のトップだ

君が一番かわいいよ❤

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	1225	ピカチュウ（ポケットモンスター）
2	661	カービィ（カービィ）
3	211	プリン（ポケットモンスター）
4	161	ヨッシー（ヨッシー）
5	84	リンク（ゼルダの伝説）
6	76	マロン（ゼルダの伝説）
7	72	ピーチ（マリオ）
8	51	サリア（ゼルダの伝説）
9	49	どせいさん（MOTHER）
10	45	ピッピ（ポケットモンスター）
11	44	ニャース（ポケットモンスター）
11	44	エポナ（ゼルダの伝説）
13	45	チョコボ（ファイナルファンタジー）
13	45	マリオ（マリオ）
15	42	パワプロ君（実況パワフルプロ野球）
16	39	ミュウ（ポケットモンスター）
17	33	キノピオ（マリオ）
18	31	スライム（ドラゴンクエスト）
19	30	ネス（MOTHER2）
20	26	コダック（ポケットモンスター）

かわいいでちゅう

先日発表されたアメリカのゲーム大賞のキャラクター部門で賞を獲得した『ポケモン』キャラが20位中、6キャラのランクイン。特にピカチュウのかわいさにはメロメロな人が多いんじゃないかな。全体的には「丸っこい」感じのキャラに人気が集中してるような感じかな？

なんてやさしいお方なの❤

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	324	ピーチ（マリオ）
2	270	マリオ（マリオ）
3	231	サリア（ゼルダの伝説）
4	219	ヨッシー（ヨッシー）
5	162	リンク（ゼルダの伝説）
6	141	キノピオ（マリオ）
7	138	カービィ（カービィ）
7	138	マロン（ゼルダの伝説）
9	126	ラッキー（ポケットモンスター）
10	123	ピカチュウ（ポケットモンスター）
11	117	ゼルダ姫（ゼルダの伝説）
12	114	ルイージ（マリオ）
13	81	ネス（MOTHER2）
14	66	ジョゼット（ワンダープロジェクトJ2）
15	45	サトシ（ポケットモンスター）
16	39	フォックス・マクラウド（スターフォックス）
17	36	エリィ（牧場物語2）
17	36	プリン（ポケットモンスター）
19	33	バンジョー（バンジョーとカズーイの大冒険）
20	29	ポーラ（MOTHER2）

美しくてやさしい女のカガミ

1位のピーチ姫がさらわれるたびに助けに行く2位のマリオも、かなりやさしそう（ていうかお人良し？）。3位のサリアはストーリー上、とてもやさしい女の子の設定だけど、ヨッシーやカービィなど、特に性格設定がないキャラもランクインしてるのもなんとなく分かるよね

運動神経いいっすね〜

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	1629	マリオ（マリオ）
2	405	リンク（ゼルダの伝説）
3	144	サムス・アラン（メトロイド）
4	126	フォックス・マクラウド（スターフォックス）
5	96	ルイージ（マリオ）
6	78	ヨッシー（ヨッシー）
7	60	パワプロ君（実況パワフルプロ野球）
8	51	シーク（ゼルダの伝説）
9	49	ネス（MOTHER2）
10	48	マラソンマン（ゼルダの伝説）
11	45	ピカチュウ（ポケットモンスター）
12	41	ジェームズボンド（ゴールデンアイ007）
13	38	ガノンドロフ（ゼルダの伝説）
14	37	カービィ（カービィ）
15	33	ドンキーコング（ドンキーコング）
16	29	エビワラー（ポケットモンスター）
17	24	サスケ（がんばれゴエモン）
18	23	エポナ（ゼルダの伝説）
19	21	サワムラー（ポケットモンスター）
20	19	キャリー・ヴェルナンデス（悪魔城ドラキュラ黙示録）

ジャンプ力は世界一！

フィールドだろうがベッドの上だろうがとにかくはねまわり、羽までつけちゃうマリオがダントツ1位。またリンクも追いつけなかったマラソンマンも堂々の10位（笑）。格闘ポケモンの、パンチが得意なエビワラーと、キックが得意なサワムラーがランクインしてるのも印象的だね

このランキング全部門で必ず数人が答えてたのは任天堂の本郷さん。いや、ゲームキャラじゃないってば（笑）。また「オレ」と記入してた人も多数。テストで人物名を答える時にウケねらいで自分の名前を書く人、クラスに1人くらいいない？やれやれ。

各部門のキャラを「考えるのが楽しかった」と言ってくれた読者も多かったけど、答えるのが難しかったのか、部門によって空欄になっているハガキも目立ちました（キャラの性格を問うものなど）。それでも平均約4百キャラずつが各部門であげられたぞ。

君こそ最強のキャラだ！

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	387	リンク（ゼルダの伝説）
2	384	マリオ（マリオ）
3	336	ミュウツー（ポケットモンスター）
4	288	ドンキーコング（ドンキーコング）
5	211	ガノンドロフ（ゼルダの伝説）
6	139	クッパ（マリオ）
7	135	キャプテン・ファルコン（F-ZERO）
8	108	ネス（MOTHER2）
9	105	にわとり（ゼルダの伝説）
10	72	フォックス・マクラウド（スターフォックス）
11	69	ジェームズボンド（ゴールデンアイ007）
12	66	サムス・アラン（メトロイド）
13	51	ミュウ（ポケットモンスター）
14	48	ワリオ（マリオ）
15	44	オグマ（ファイアーエムブレム）
16	39	エポナ（ゼルダの伝説）
17	38	ルイージ（マリオ）
18	36	リザードン（ポケットモンスター）
19	33	カービィ（カービィ）
20	27	ドラキュラ伯爵（悪魔城ドラキュラ）

さあかかってこい！

男は力だ！

上位3キャラがわずかな差でおさまっている結果だ。それも納得の、それぞれの強さを誇るキャラたちだよね。それにしても、にわとりが9位にランクインするとはね（笑）。確かに、こちらからはダメージを与えられない上に反撃してくるにわとりは、ある意味で最強のキャラかも

気の毒だけど弱いね…

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	714	コイキング（ポケットモンスター）
2	627	クリボー（マリオ）
3	429	プリン（ポケットモンスター）
4	132	ルイージ（マリオ）
5	120	スライム（ドラゴンクエスト）
6	87	ピカチュウ（ポケットモンスター）
7	75	キノピオ（マリオ）
8	66	ヨッシー（ヨッシー）
9	63	クッパ（マリオ）
10	60	ノコノコ（マリオ）
11	59	ニャース（ポケットモンスター）
12	57	スペランカーの主人公（スペランカー）
13	54	ヘイホー（ヨッシー）
14	45	マリオ（マリオ）
15	42	スリッピー・トード（スターフォックス）
16	30	カービィ（カービィ）
16	30	ロケット団（ポケットモンスター）
18	29	トサキント（ポケットモンスター）
19	26	スケルトンT（ぷよぷよ）
20	19	リンク（ゼルダの伝説）

はねるのは得意

ふまれるのは慣れっこ

弱さでは定評のあるコイキング。そしてふまれるために生まれてきたクリボー…。3位のプリンは『スマブラ』の影響が大きいみたいだね。12位スペランカーは、段差30cm（推定）でも、落ちると死ぬ弱さぶりだったなあ。初代ファミコンソフトのキャラだけど、君は知ってる？

性格良さそう

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	381	マリオ（マリオ）
2	231	ルイージ（マリオ）
3	225	ヨッシー（ヨッシー）
4	216	リンク（ゼルダの伝説）
5	156	ネス（MOTHER2）
6	135	キノピオ（マリオ）
7	126	フォックス・マクラウド（スターフォックス）
8	108	カービィ（カービィ）
8	108	サリア（ゼルダの伝説）
8	108	マロン（ゼルダの伝説）
11	90	ピカチュウ（ポケットモンスター）
12	87	ゼルダ姫（ゼルダの伝説）
12	87	ピーチ（マリオ）
14	57	矢部君（実況パワフルプロ野球）
15	39	カビゴン（ポケットモンスター）
16	36	ジョゼット（ワンダープロジェクトJ2）
16	36	バンジョー（バンジョーとカズーイの大冒険）
16	36	サトシ（ポケットモンスター）
19	30	ドンキーコング（ドンキーコング）
20	25	エビス丸（がんばれゴエモン）

兄弟仲良くランクイン

世界一有名な兄弟・マリオブラザーズが仲良く1位と2位を分け合ったぞ。3位のヨッシーもベビーマリオを背中にをのせてあげたり、なんだか親切そう。また、ひそかでいて（?）根強い人気を誇る矢部君も14位と健闘。彼は気が弱そうな反面、性格の良さは折り紙つきだよね

性格悪そう…

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	843	ワリオ（マリオ）
2	225	クッパ（マリオ）
3	188	ガノンドロフ（ゼルダの伝説）
4	168	インゴー（ゼルダの伝説）
5	126	ピーチ（マリオ）
6	96	ポーキー（MOTHER）
7	90	ニャース（ポケットモンスター）
8	71	ルイージ（マリオ）
9	69	ドンキーコング（ドンキーコング）
10	57	ルト姫（ゼルダの伝説）
11	51	猪狩守（実況パワフルプロ野球）
12	48	マリオ（マリオ）
13	45	キャプテン・ファルコン（F-ZERO）
14	39	ゼルダ姫（ゼルダの伝説）
15	38	ピカチュウ（ポケットモンスター）
16	33	リザードン（ポケットモンスター）
17	30	ウルフ・オドネル（スターフォックス）
18	29	ミュウツー（ポケットモンスター）
19	25	サムス・アラン（メトロイド）
20	24	アレック・トルヴェリアン（ゴールデンアイ007）

実に分かりやすい結果…と思いきや、「性格が良さそう」にランクインしたキャラもこちらにちらほらと…。ピーチは「わがままそう」「かまって欲しくてわざとクッパにさらわれてる」とまで言う読者も。また、15位のピカチュウも人気ぶりの反動がきたのかな。人気者はつらいね〜

耳よりキャラランキング①

作品シリーズ別・キャラ別累計ランキング

今回のランキングを全て集計した後、今度は全12部門にあげられたキャラクターを全て、登場する作品シリーズ別とキャラクター別に分けて累計してみたのだ。右のふたつのランキング結果は、良くも悪くも、どれだけその作品シリーズやキャラが注目されているかを測る、ひとつのバロメーターになるぞ。

順位	PT	シリーズ名
1	12533	スーパーマリオシリーズ
2	8704	ゼルダの伝説シリーズ
3	7012	ポケットモンスターシリーズ
4	1189	カービィシリーズ
5	1125	ヨッシーシリーズ
6	1109	スターフォックスシリーズ
7	969	MOTHERシリーズ
8	942	実況パワフルプロ野球シリーズ
9	707	ファイアーエムブレムシリーズ
10	580	ゴールデンアイ007

やっぱりおなじみマリオシリーズが注目度ピカイチ。また、登場キャラ数は少ないものの、カービィ、ヨッシー、スターフォックス各シリーズも大健闘

順位	PT	キャラクター名
1	3274	マリオ
2	3079	リンク
3	2596	ルイージ
4	2485	クッパ
5	1741	ピカチュウ
6	1317	ワリオ
7	1312	ガノンドロフ
8	1109	カービィ
9	1098	ピーチ
10	965	ヨッシー

こちらもマリオシリーズの総帥(!?)マリオがトップ。クッパなど悪役がランクインしているのも、それだけユーザーの心をとらえてる証拠だね

はみだしランキング

今回のキャラランキング、全部門通算でなんと2千近くのキャラ名があがったのだ。集計・収集作業もたいへんだったけど、ひとつひとつ、いっしょうけんめい考えて回答してくれた読者のみなさんに心から感謝します。本当にどうもありがとう！

恐い！恐すぎる…

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	579	リーデッド（ゼルダの伝説）
2	480	ガノンドロフ（ゼルダの伝説）
3	228	クッパ（マリオ）
4	129	ミュウツー（ポケットモンスター）
5	117	大妖精（ゼルダの伝説）
6	114	ゾンビ（バイオハザード）
7	105	大豪月（実況パワフルプロ野球）
8	84	キャプテン・ファルコン（F-ZERO）
8	84	ドンキーコング（ドンキーコング）
10	69	ワリオ（マリオ）
11	66	ギャラドス（ポケットモンスター）
12	63	ゲンガー（ポケットモンスター）
13	42	ドラキュラ伯爵（悪魔城ドラキュラ）
14	39	サミディ（ゴールデンアイ007）
15	35	テレサ（マリオ）
16	33	ルージュラ（ポケットモンスター）
17	30	にわとり（ゼルダの伝説）
18	29	アンドルフ（スターフォックス）
19	27	金剛寺麗香（ゲッターラブ!!）
20	24	アーボック（ポケットモンスター）

◀夜の闇の中、からみついてくるリーデッドは確かにすっげーイヤ。さすがのガノンドロフも、彼には心理的な点での恐さではかなわなかったか？また大妖精さまも、確かにある意味で恐い。そういった意味の「恐さ」は16位のルージュラ、19位の金剛寺麗香嬢にも共通するかもね…

名悪役と言えばこいつ！

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	1713	クッパ（マリオ）
2	312	ガノンドロフ（ゼルダの伝説）
3	291	ワリオ（マリオ）
4	126	ロケット団（ポケットモンスター）
5	66	ニャース（ポケットモンスター）
6	42	ウルフ・オドネル（スターフォックス）
7	39	ポーキー（MOTHER）
8	26	デデデ大王（カービィ）
9	25	クリボー（マリオ）
10	24	ドンキーコング（ドンキーコング）
11	20	外藤君（実況パワフルプロ野球）
12	15	サカキ（ポケットモンスター）
13	14	Dr.ワイリー（ロックマン）
14	13	ルイージ（マリオ）
14	13	ウルモフ（ゴールデンアイ007）
16	12	レノン（悪魔城ドラキュラ）
17	11	ツイン・ローバ（ゼルダの伝説）
18	10	アレック・トルヴェリアン（ゴールデンアイ007）
19	7	ミュウツー（ポケットモンスター）
20	6	グランチルダ（バンジョーとカズーイの大冒険）

◀なんと全体の6割近くがクッパを「名悪役」に指名。2位以下にずいぶん水をあけた形の、誰もが認める悪役ここにありですな。また10位のドンキーコングは、当初はマリオの敵役として初代ファミコン版等の作品に出ていたんだ。今のドンキーはさしずめ2代目といったところだね

名脇役と言えばあなた！

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	1848	ルイージ（マリオ）
2	171	キノピオ（マリオ）
3	132	ヨッシー（ヨッシー）
4	105	ニャース（ポケットモンスター）
5	78	矢部君（実況パワフルプロ野球）
6	63	シーク（ゼルダの伝説）
7	60	マリオ（マリオ）
8	51	ノコノコ（マリオ）
9	48	ヘイホー（ヨッシー）
10	45	ナビィ（ゼルダの伝説）
11	41	ロケット団（ポケットモンスター）
12	40	つりぼりのおっちゃん（ゼルダの伝説）
13	39	クリボー（マリオ）
14	37	どせいさん（MOTHER）
15	35	ピカチュウ（ポケットモンスター）
16	34	クッパ（マリオ）
17	33	エポナ（ゼルダの伝説）
18	31	にわとり（ゼルダの伝説）
19	30	エビス丸（がんばれゴエモン）
20	24	オーキド博士（ポケットモンスター）

◀こちらは全体の約半分強の読者がルイージを指名。「にいさんの役にたちたい」と願う、誰もが認める脇役ぶりだ。でもルイージファンの中には、なぜか7位にランクインのマリオを脇役だと感じる（またはそう思いたい）人も多かったみたい。『マリオ64-2』でルイージが登場するといいね

結婚するならこのキャラと♥

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	423	ピーチ（マリオ）
2	359	マロン（ゼルダの伝説）
3	211	ゼルダ姫（ゼルダの伝説）
4	100	サリア（ゼルダの伝説）
5	70	エリィ（牧場物語2）
6	69	カスミ（ポケットモンスター）
7	67	サムス・アラン（メトロイド）
8	51	リノア・ハーティリー（ファイナルファンタジーVIII）
9	48	ヤエちゃん（がんばれゴエモン）
10	43	ジョゼット（ワンダープロジェクトＪ２）
11	40	カレン（牧場物語2）
12	37	綾波レイ（新世紀エヴァンゲリオン）
13	33	カリン（ファイアーエムブレム）
14	31	ルト姫（ゼルダの伝説）
15	27	マリー（牧場物語2）
16	26	ナターリア（ゴールデンアイ007）
17	25	キャリー・ヴェルナンデス（悪魔城ドラキュラ黙示録）
18	24	カービィ（カービィ）
18	24	チュンリー（ストリートファイター）
20	23	ポーラ（MOTHER2）

◀目立ったのは「逆玉」という文字。ピーチやゼルダ姫を指名した横にちょこっと書いてあるの。そうなの？また「ここに書いたのを妹に見られた。恥ずかしい～」「カンベンして下さい」と記入してる読者もいました。無記入が最も多かったのは、実はこの部門。ちとムリな質問だった？

耳よりキャラランキング②

女の子の読者が結婚したいキャラは？

本誌読者の9割近くは男の子。で、上の結婚したいキャラランキング（実は男性読者のみの結果なのだ）とは別に、女性読者が結婚したいキャラランキングをとってみました。ま、1位のリンクはビジュアル的にも性格的にもダントツの人気ぶりは当然として、3位のピカチュウは、どちらかというとペットにしたいっていう感覚なのかな？それとも本気のLOVE？とにかく男性諸君はこれを参考に、お目当ての女性をゲットしてくれ（ならんって？ゴメン）。

順位	PT	キャラクター名（）内は主な登場作品またはシリーズ
1	181	リンク（ゼルダの伝説）
2	35	シーク（ゼルダの伝説）
3	26	ピカチュウ（ポケットモンスター）
4	18	マリオ（マリオ）
5	17	フォックス・マクラウド（スターフォックス）
6	15	牧場物語2の主人公（牧場物語2）
7	14	ルイージ（マリオ）
8	13	カービィ（カービィ）
9	11	ヨッシー（ヨッシー）
10	9	ネス（MOTHER2）

◀ルイージは「次男が魅力」てな現実的意見も。ちなみに「家付き牛乳つき」としっかり記入してくれた読者もいた。『ゼル伝』タロンは7PTで11位でした

▲『牧場物語』の主人公は、指名した15名中12名が20才以上の女性読者。まじめさと勤勉さ、そして誠実さこそががオトナの女性にうけるのだ

E3特報

Rare Games info from L.A.

先月ロサンゼルスで行われた世界最大のゲームショウE3。『ゴールデンアイ』や『バンジョー』などでおなじみのレア社からもビッグタイトルが登場！早速紹介しよう。

ドンキーコング64
パーフェクトダーク
ジェットフォースジェミニ

レア社開発の3タイトル大紹介!

※ドンキーコングのCGはSFC版「スーパードンキーコング」のものです。

DONKEY KONG 64

タイトル	ドンキーコング64(仮)
発売元	任天堂
発売日	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	ハイレゾパック専用
	振動パック対応
	米国発売日11月22日

長い間詳しい情報がないまま、いつのまにやら3Dになっていた、われらがドンキー。なんとなんと実際に遊べちゃうほど開発は進んでいたのだ！編集部の予想では、アメリカと同時期の発売とみたが…。

今度は5人(匹?)で大冒険!!

SFCの『スーパードンキーコング』シリーズで世界最高画質を実現したレア社。そのレアが、ついにドンキーを3D化したぞ。しかも今回の登場キャラは、なんと5人（匹）。おなじみのドンキー、ディディーと新キャラのタイニー、ランキー、チャンキーが大暴れだ。ステージは全部で8ワールドあって、1つのステージに5キャラ分のコースが用意されてるらしい。もちろん、ドンキーらしいジャングルステージや、トロッコステージ、その他ミニゲームもたくさん詰まってるんだ。ミニゲームは4人でもあそべるらしいからなおさら楽しみだよね。

ボスキャラの迫力はゼルダなみ。でもバカバカしさがドンキーだ

背中に樽を背負ってジェット噴射。この小柄なサルは新キャラ？

もちろん水中ステージだってあります。やっぱりバナナを集めるの？

なんと今回は武器も持てます。バズーカ砲をぶっ放してるでしょ

トロッコだけじゃなくて、こんなレース風のステージもあるんだね

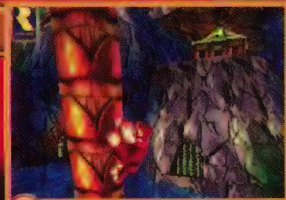
スイカ大砲でワニ軍団をやっつけろ！楽しいミニゲームも満載だ

ケン・ロブ『DK64』を語る

レアの顔とも言えるロブ氏。楽しそうに説明してくれたぞ

E3で行われた任天堂の記者発表会に引き続いてレア社のゲーム説明会が行われた。会場で説明してくれたのは、開発責任者であるプロダクトマネージャーのケン・ロブ氏。彼が語ってくれた話の一部をここに紹介してみよう。

ハイレゾ専用ゲーム

なんとこのゲームは初の「ハイレゾパック」専用ゲーム。つまり、それがないと遊べないってこと。どうやら同梱で発売するらしいぞ。

ゲームの容量は256Mらしい

DKらしさはそのまま

見た目は『バンジョー』っぽいけど、目的がハッキリとした一直線なアクション性はまさに『DK』。ここにはこだわりをもって作っているようだ。

単に3D化したワケじゃないぞ

オープニングは6分!

なんとオープニングは6分にもわたる生音のラップ（もちろん歌声つき）が収録されている。一度聞いたら耳から離れなくなる楽しさだ。

この感性にはかなわない!?

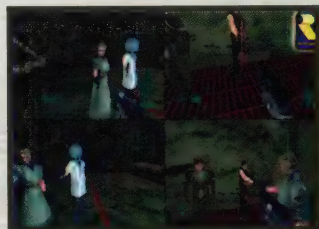
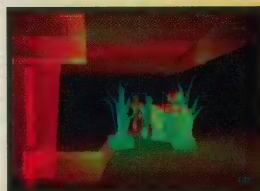
※囲み中の画像はモニターをビデオ撮影したものを含みます。

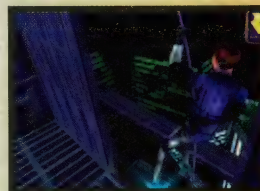
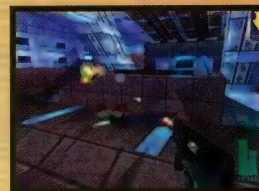
タイトル	パーフェクトダーク(仮)
開発元	レア
発売日	未定
ジャンル	シューティング
プレイ人数	1~4人用
備考	コントローラパック・振動パック対応
	ハイレゾパック対応
	GBパック・ポケカメ対応
	米国発売日12月予定

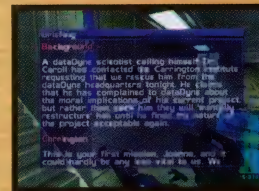
2023年。情報部員ジョアンナ・ダーク、コードネーム"パーフェクトダーク"はヘリの爆音と共にシカゴの摩天楼へ降り立った…。

『ゴールデンアイ』のシステムを使ったシューティング

シカゴの摩天楼から秘密研究所へ、極秘空軍基地から海底の宇宙船へ…。『ゴールデンアイ(以下GE)』のエンジンを使った、プレイヤー視点のシューティングがプレイ可能な状態でE3会場に登場した。大ヒット作『GE』と同様なミッションクリア型のゲームだが、パズル的な要素をふんだんに盛り込み、完全オリジナルなシナリオでガンアクションが蘇る。『GE』は、すでに原作が存在していたため、ゲーム作りにも制約があったが、本作は全てレア社で作っているため、より自由にやりたいことができたと言う。銃器のエフェクトなど細かいところにも、もちろんこだわった作品なのだ。

どこかアジア的でもある町。映画「ブレードランナー」を思わせる

4人対戦も『GE』より練り込まれているのは間違いない

ナイトゴーグルが登場するようだ

FA-MAS型のライフルを両手に!

ヘリで摩天楼に降りる冒頭シーン

サブマシンガンを乱射する主人公

ハンドガンを今風に横に構える

ステージの初めのミッション説明

ケン・ロブ『PD』を語る

4人対戦に注目!!

ノーマル状態ですでにハイレゾ(高解像度画像)仕様な本作では、ハイレゾパックを多人数対戦でいかすらしい。しかも、GBパック&ポケカメにも対応しており、プレイヤーの顔をN64に取り込んで「MY対戦キャラ」としてつかえるのだ。さらに、グレイ(銀色の小柄な宇宙人)をプレイヤーの味方につけて、十字キーに振り分けられた命令(突撃とか援護せよとか)を与えつつの対戦もできるのだ。グレイの人数を調整できるのでリアルなハンデ戦もできるぞ。また、物陰に隠れてばっかりで姿を見せないヤツを壁越しに1発で倒せる武器など、銃火器も充実なのだ。「対戦もしっかり作っているよ」とケン・ロブは語った。

ミッションクリアのムービーシーン

対戦用に取り込まれたロブ氏

プレイヤーと共に戦うグレイ

壁をすり抜ける必殺の武器もある

※囲み中の画像はモニターをビデオ撮影したものです。

JET FORCE GEMINI

タイトル	ジェットフォースジェミニ(仮)
開発元	レア
発売日	未定
ジャンル	シューティング
プレイ人数	1～4人用
備考	ハイレゾパック・振動パック対応 米国発売日8月30日

『ブラストドーザー』と『ディディーコングレーシング』の開発チームが送るアクションシューティング。撃ちまくる快感と、笑える感性が一体になった！

悪の昆虫軍団に立ち向かう2人と1匹

主人公の双子の兄妹ジュノー（男、赤いやつ）とヴェラ（女、青いやつ）、そしてルーパス（犬のやつ）は宇宙の平和を守る警備隊「ジェットフォースジェミニ」の一員。ストーリーは、勧善懲悪、とにかく悪いヤツをやっつけるって感じらしい。ゲームのルールも、一定数の敵を倒したら扉が開いて次のステージっていう比較的単純なもののよう。ただし、ゲーム中で見つけたウェポンを自由に装備できたり、1人用で見つけたミニゲームを多人数で遊べたりと、そのへんにあるゲームとはひと味違った感じ。しかも、実際に動いている画面を見ると結構迫力で、かの『バイオレンスキラー』にも引けを取らないほど。リアルタイムライティング（光源をそのつど計算して表現する高度な技術）や、ドルビーサラウンドシステムも採用されているぞ。

対する敵は昆虫型なのだ

主人公のひとり、犬のルーパス。足のジェット噴射で飛ぶこともできる

撃たれた敵は緑の液体をまき散らす

ルーパスにパーツをつけて戦車に

赤い服をきてるのは兄のジュノー

もちろんトラップだってあるぞ

Story---ジェットフォースの船団が銀河の辺境をパトロールしていると、ふいに宇宙の暴君マイザーの攻撃を受け、ジュノーたちの船を残して全滅してしまう。マイザーは、平和を愛する「トライバル族」の星に侵攻し、住民を奴隷にしようとしていたのだ。逃げられなくなったジュノー達ジェットフォースジェミニは、たった2人と1匹で、トライバル族を救うため、マイザーに戦いを挑むのだった…。

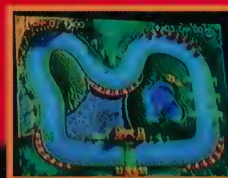
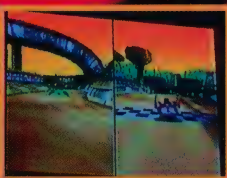
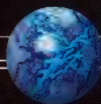
ケン・ロブ『JFG』を語る

ミニゲームもたくさん!!

突然モニターに映し出されたレース画面に会場はどよめいた。まさかシューティングゲームでこんなにちゃんとしたレースができるなんて思わないもんね。「『ドンキー64』と同じで、1人用で見つけると遊べるようになるよ。」とロブ氏は語っていた。

ラジコンみたいな操作感!?

かなり遊べそうだったぞ

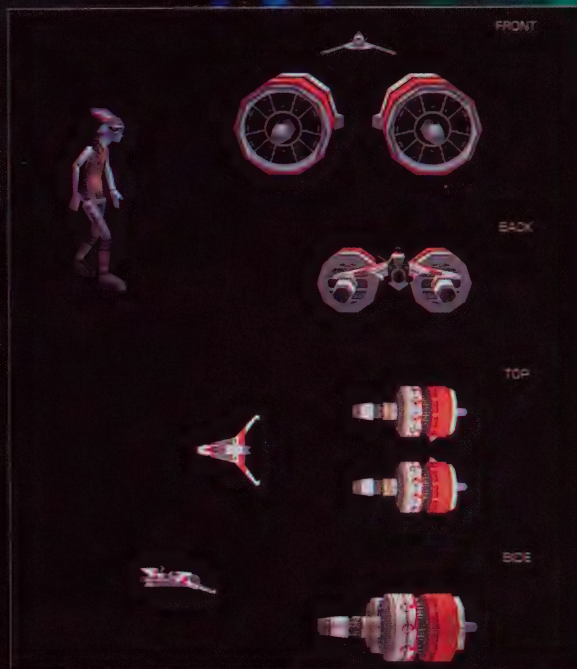
※囲み中の画像はモニターをビデオ撮影したものです。

STAR WARS EPISODEI RACER

May the Force be with you……

STAR WARS EPISODE I RACER
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

新たなる伝説、新たなる夢、スターウォーズに心躍らせる時が来た。
フォースとともにあらんことを…。

Can You get Win?

Anakin Skywalker
STAR WARS EPISODEI RACER

Ody Mandrell
STAR WARS EPISODEI RACER

Anakin's Pod Racer

STAR WARS EPISODEI RACER

映画「スター・ウォーズエピソード1」が7月10日いよいよ公開される。そして遅れることわずか11日で、なんとN64版『エピソード1レーサー』も発売されることが決定した。映画を観た後にすぐに楽しめるぞ。

タイトル	スター・ウォーズ エピソード1レーサー
発売元	任天堂
発売日	7月21日発売
価格	6800円
ジャンル	3Dレーシング
プレイ人数	1～2人
備考	振動パック・ハイレゾパック対応 バックアップカートリッジ

EPISODE I

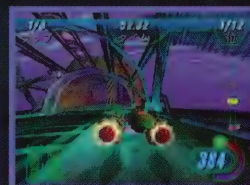
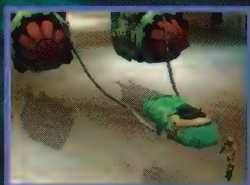
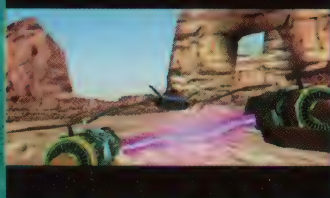
時速600マイルのレースに参戦する。

ゲームは映画『エピソード1』でも登場する、ポッドレースというレース競技を再現したものだ。エンジンに引っ張られたコックピットを持つポッドレーサーを操作して、数々の惑星でレースを繰り広げていく。

日本での映画公開より10日間で『EPISODE I』で遊べる!

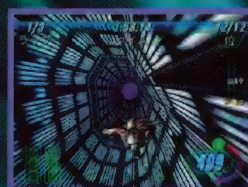
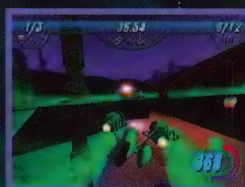
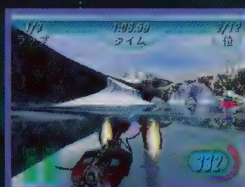
めくるめくスピード感は映画の興奮そのままを再現しているようだ

画面の美しさはハイレゾパック対応により、さらに美麗になる

主人公アナキンを始めとして様々なキャラがポッドレースに参戦する

openning

RACE

8つの惑星に設置された、20種以上のサーキットに挑め

ゲームは8つの惑星の20種類以上のサーキットを戦い賞金を稼いでいくというもの。得た賞金でパーツをパワーアップすることができる。時速600マイル（1000km/h）以上の高速の世界でプレイヤーの反射神経やテクニックが要求される。

as fast as possible

各ポッドレーサーにも形同様、それぞれ特色があるのだろうか?

サーキットも惑星の特色に合わせた様々な地形がある

急コーナーを曲がるタイミングやテクニックを極めろ

ハイレゾパック推奨

このゲームは6月18日に発売されたハイレゾパック（2800円）に対応している

上のハイレゾパックを差すことによって、さらにグラフィックは美麗なものになる（今回の画面はハイレゾパックを使用）。待望の日本での映画公開日は7月10日から。最初のひと月は超満員を覚悟で行くしかない

VS

2人まで対戦可能。目の回るようなスピードについてこれるか?

ゲームは2人同時対戦も可能になっている。友達とバトルを楽しむこともできるので、お互いの腕を競い合うのもいいだろう。また対戦で使えるポッドレーサーやコースなどの詳細は明かされていないのだが、来月号で紹介していこう。

2player's Battle

上下2分割の画面で2人対戦ができるようになっている

相手の走行のジャマをすることもできるのだろうか?

目の回るようなスピード感で勝利を得ることができるだろうか?

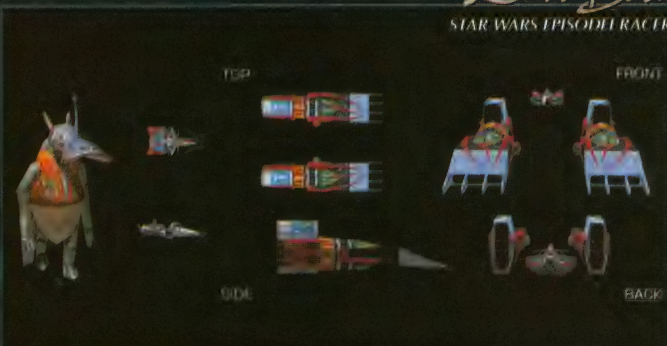
どんなポッドレーサーが使えるのか? どんなコースで走れるのか? 今からとっても楽しみなゲームだ

Another Races

Ebe Endocott

STAR WARS EPISODEI RACER

Dud Bolt

STAR WARS EPISODEI RACER

Gasgaro

STAR WARS EPISODEI RACER

Elan Mak

STAR WARS EPISODEI RACER

新世紀エヴァンゲリオン

ミサト「いい？いよいよ発売よ」
アスカ「まっかせなさい！」
レイ「………出るのね、とうとう」
シンジ「ぼくにできるのかな…？」
ミサト「大丈夫！この本を読めば。描き下ろしポスターもついてるし」

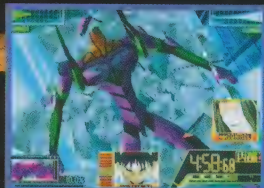
タイトル	新世紀エヴァンゲリオン
発売元	バンダイ・ガイナックス
発売日	99年6月25日
価格	8800円
容量	256M
ジャンル	ミッションクリア型アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

ワタシがいろいろやさしくアドバイスしちゃうわよん♥

今月は全ステージをいっきに紹介!!

まずはこれまでに出てきたステージをまとめて紹介していこう。各ステージの操作方法や、登場する使徒などの基本的な情報に加えて、ネルフ作戦部長のミサトさんからのワンポイントアドバイスもあるぞ！これさえあればキミにも第3新東京市が守れる!?

ミッション1「使徒、襲来」

このステージは、初号機をあやつって第3使徒サキエルと戦うアクションゲーム。これまでにも何度か紹介してきてるから、もうみんなこのステージについてはだいたいのことはわかってるんじゃないかな？

地面に叩き付けられてしまった

これを食らうのが暴走の条件

ほら、暴走してる 暴走してる

ミサトさんが教えてあ・げ・る

ここは思いきって、わざとサキエルのつかみ技（例のパイルで頭をぶちぬかれるやつよ）を食らってライフを0にしなさい。そうすれば初号機が暴走して、いままでとは比べ物にならないほど攻撃力は上がるわよ。ただしケーブルも断線するから残り時間には気をつけて！

ミッション2「鳴らない電話」

こちらもミッション1と同じ様なタイプのアクションゲームだ。こちらの相手は第4使徒シャムシエル。操作方法もだいたいステージ1と同じ。くわしいことは64ドリームの6月号を読んでね。

ゲーム中は使えないパレットガン

これで山になげられると…

ナイフを抜いて降りてくるわけ

ミサトさんが教えてあ・げ・る

シャムシエルとは素手で戦っても効果が薄いわ。肩に収納されたプログナイフを使うのよ。プログナイフが出せる条件は、さっきとちょっと似てるんだけどシャムシエルに投げられること。山の方に投げられたら、あとは原作通りの展開でナイフを抜くわ。

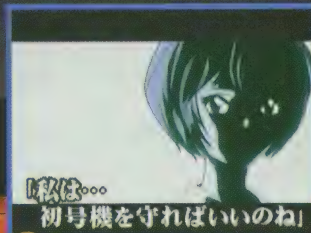
MISSION3 EVANGELION

ミッション3「決戦、第3新東京市」

一定範囲内に入った敵を、荷電粒子ビームで自動的に攻撃する使徒・ラミエルを超長距離からポジトロンライフルで狙撃するステージ。3Dスティックでカーソルをラミエルに合わせた上で、もうひとつのカーソルがこのカーソルに重なって照準がロックしたところで狙撃だ！零号機とのコンビネーションでがんばってくれ！

操作方法

3Dスティック…カーソル移動
カーソルを使徒にあわせ、左右の大きいカーソルが中央で重なって円になったら、Zトリガーかボタンで発射

地下にドリルをおろすラミエル

ミサトの説明を受ける綾波

ミサトさんが教えてあ・げ・る

とにかく、「落ちついて照準を合わせなさい」としか言いようがないのよねぇ（苦笑）。でも、左下のゲージが赤くなる前に照準ロックしてぶっぱなせば、ヤツに反撃のチャンスも与えずに倒せるから、シールドを持つレイに余計な手間をかけさせずにすむわ。

MISSION4 EVANGELION

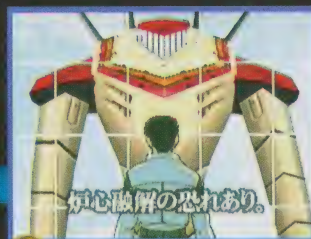
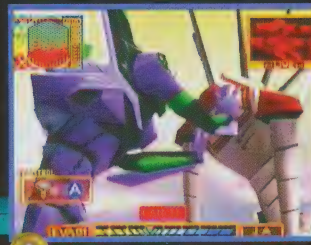
ミッション4「人の造りしもの」

起動実験中にとつぜん暴走した日本重化学工業共同体の人型兵器「ジェットアローン」を止めるのがこのステージの目的。ボタンを交互に連打してエヴァを走らせ、ジェットアローンを捕まえろ！捕まえたら今度は、ミサトさんが中に入り込んでジェットアローンを止めるまで押さえ込むんだ！ やつを人口密集地に入れるな！

操作方法

（JAを追いかけているとき）Aボタン・Cボタン下を交互に連打…走る
（JAを捕まえたとき）3Dスティックを指示された方向+Aボタン・Cボタン下を交互に連打…JAを押さえる

JAが暴走をはじめた

JAを押さえ込んで動かさないように！

ミサトさんが教えてあ・げ・る

走るには2つのボタンを交互に連打するの。あわてて同じボタンを連打したりしないように気をつけて。後半は3Dスティックを押さえるのとボタン交互連打を同時にやらなきゃならないから、コントローラは手でもたないで下に置いたほうがやりやすいわ…たぶん。

MISSION5 EVANGELION

ミッション5「瞬間、心重ねて」

2体に分裂する使徒・イスラフェルを初号機と弐号機による2点同時の荷重攻撃で倒せ！といっても、2機を同時に操作しろというわけじゃなくって、画面に出る指示のとおりにCボタンでコマンドを入力してやればいいんだ。そうすれば、初号機と弐号機が「完璧なユニゾン」でイスラフェルを攻撃してくれるぞ。

操作方法

緑の線が赤い入力ゾーンを通過する間に、Cボタンで指定されたコマンドを入力（コマンドはCボタン3つの組み合わせで構成される）。

ぶざまね（©リツコさん）

練習モードもあったりする

ミサトさんが教えてあ・げ・る

実戦モードに入る前に、まずは練習モードでしっかりと練習しておかないとね。練習だったら失敗してもアスカに殴られるだけですむわ（笑）。出てくるコマンドは練習でも実戦とまるっきり同じだから、練習できっちりおぼえておけば、実戦だってバッチリよ！

これからのステージはどうなるの？

てなわけで、これまで紹介してきたステージをまとめてみてきたわけだけど、ここからは、いままで紹介してないステージについて見ていこう。なんと今回は太っ腹なことに最終話まで全ステージを紹介しちゃうのだ！はたしてテレビ版のどんなエピソードがゲームになっているのか？君の好きなあのキャラは出てくるのか？ というわけで、とりあえずアニメ版の名シーンを並べてみました。まあ、サービスってことで。

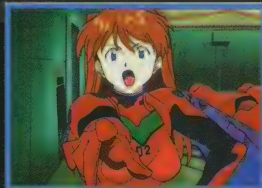
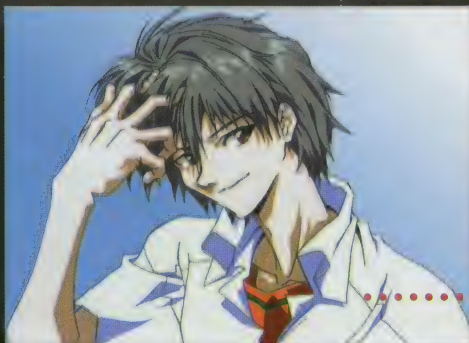
ペンペンは出ません。残念ながら

委員長も出ません。ファンは多いけど

オープニング映像の謎がわかるかも？

アスカはもちろん大活躍！

ビデオも見ておこう

こういった原作のあるゲームは、もちろん単体でも遊べるんだけど、先に原作を見ておくと、より楽しく遊べるというのは確実なところ。できればゲームで遊ぶ前にビデオでアニメのほうを見ておこう。「新世紀エヴァンゲリオン」のビデオは、キングレコードから全１４巻が発売されている。ま、近所のレンタルビデオ屋さんには、たいてい置いてあると思うので詳しいことはビデオ屋さんで聞いてみてね。レンタルじゃなくて自宅でコレクションしたい人には、LDやDVDも出ているぞ。

もちろんこの人も登場

もちろんおなじみのキャラクターたちも次々に登場するぞ。残念ながら上の2人（？）は出てこないんだけど（泣）、もちろんカヲルくんはちゃーんと登場します！ 全国のカヲルくんファンのみんな、泣いて喜べ！（<大げさ）。それじゃ、ステージのほうを紹介していこう。

MISSIONS EVANGELION

ミッション6「マグマダイバー」●第8使徒サンダルフォン登場

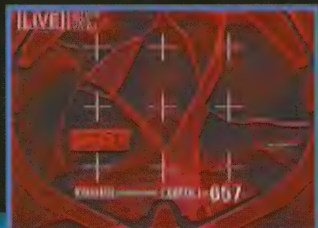
浅間山火口でサナギの状態の使徒が発見された。火口に潜ってこの使徒を捕獲するために、弐号機がD型装備で使徒キャッチャーを持って火口に入ることになる。捕獲作戦が成功かと思われたその時、眠っていた使徒が覚醒・羽化して、弐号機に襲いかかった！

ゲーム内容

マグマの中を泳ぎ回る使徒をさがし、照準をロックして使徒を攻撃しよう。攻撃するには、画面で指示されたCボタンの組み合わせコマンドを入力しなければならない。

ふくれあがっちゃって「いやー」

マグマの中にダイビングだ

この画面を左右に動かし、マグマの中にいる使徒を探し出そう

操作方法

3Dスティック…使徒を探す
使徒を画面中央に入れてZボタン…使徒を捕らえる
表示されたコマンドをCボタンユニットで入力…攻撃
Bボタン…回避

うまく使徒をロックしエヴァのゲージをあわせて捕まえられたら、上のように攻撃コマンドが表示されるので、そのとおりに入力しよう。

サンダルフォン

浅間山の火口で見つかった使徒。発見された時には人間のような形だったが、羽化するときにこの形に変形した。マグマの中でも高速で移動することができる。

MISSION7

ミッション7「奇跡の価値は」●第10使徒サハクィエル登場

インド洋上の衛星軌道上に突然、第10使徒が出現。この使徒は自分の体を分離させて、そのまま落下させるという攻撃でNerv本部を狙っているらしい。そこで、落ちてくる使徒をEVAのATフィールドを全開にして受けとめるという作戦が立てられた…。

ゲーム内容

画面で指示されたタイミングにあわせてボタンを押し、障害物をさけて使徒の落下地点へ走ろう。落下地点についたら、今度は落ちてきた使徒をボタン連打で支えて攻撃だ！

サハクィエル

自分の体を衛星軌道上から落下させてNerv本部を攻撃した。自分の質量に加えて、落下時にATフィールドを展開するため、破壊力はさらに大きくなる。

陸上選手のように待機するエヴァ

走り出した！間に合うのか？

うまくボタンを押すタイミングが合えば障害物を飛び越えてくれるぞ

操作方法

ACTION 1～3…
タイミングを合わせてAボタンを押し、障害物を飛び越える。
ACTION 4…
中央の目盛りが振り切れるまでAボタンとCボタン下を交互に連打。

画面の見方

ゲージの下を動いている矢印が緑のゾーンに入ったところでAボタンを押す。最後の緑ゾーンまでに成功した回数で最後のゾーンの広さが決まるぞ。

MISSION8

ミッション8「命の選択を」●第13使徒バルディエル登場

シンジの同級生「鈴原トウジ」が乗ったEVA参号機が起動実験中に暴走。碇指令は参号機を第13使徒として破壊するように命じるが、シンジは、トウジが乗った参号機を攻撃できない。そこで碇指令は初号機の操縦を「ダミープラグ」に切り替え、参号機を攻撃させた。

ゲーム内容

ミッション1・2と同じタイプの格闘アクションで操作法もミッション1・2と全く同じた。しかし、初号機のパイロットはシンジではなく「ダミープラグ」になっている。

バルディエル

輸送中だった参号機を乗っ取った使徒。トウジを乗せたまま参号機を暴走させてしまう。弐号機・零号機を倒したが、ダミープラグで動かされた初号機に倒される。

夕日をバックに迫るバルディエル

零号機もやられてしまった

ダミープラグで動いている初号機と激しい戦いを繰り広げる

操作方法

3Dスティック…前進・後進
攻撃…Aボタン
防御…Bボタン
つかみ技…A+Bボタン
スウェー・走り…R+3Dスティック右
ATフィールド展開…
Cボタン下押しっぱなし

画面の見方

ミッション1や2と同じく、左下がシンクロ率、右下が残り可動時間、左上が自分の体力、右上が相手の体力といった表示になっている。

MISSION9

ミッション9「男の戦い」●第14使徒ゼルエル登場

突然現れた第14使徒。弐号機はなすすべもなく撃破され、零号機もN2爆雷を手に特攻をかけるが、なんの効果もない。やがて、Nerv本部に侵入してきたゼルエルに、戦いを拒否していたシンジは再び初号機に乗って戦いを挑むことを決意するが…。

ゲーム内容

画面の指示通りにコマンドをいれる。アドベンチャーゲームなんかでよく見るタイプのステージだ。コマンドはいつ出てくるかわからないので、気をつけて画面を見ていよう。

N2爆雷をコアに叩きつけるが…

覚醒した初号機がゼルエルに吠える！

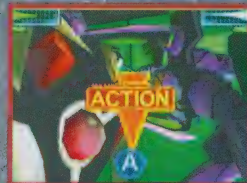
初号機はゼルエルを食い殺し、S2機関を自分の体内に取り込む

ゼルエル

これまでの使徒の中でも最強ともいえる攻撃力を誇る。弐号機・零号機を倒し、Nerv本部にまで侵入するが、結局、覚醒した初号機に食われてしまう。

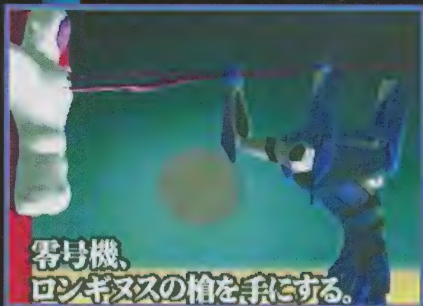
操作方法

オートで流れるアクションの途中途中で表示される3Dスティックと A ボタン、またはBボタンの組み合わせのコマンドを入力する

画面の見方

コマンドは、アクションの途中でこういった形で表示される。矢印が3Dスティックの方向、そして、A、Bどちらを押せばいいのかが表示される。

MISSION10

ミッション10「せめて、人間らしく」●第15使徒アラエル登場

巨大な翼のような使徒が衛星軌道上に出現。ポジトロンライフルで攻撃したアスカに精神攻撃を仕掛けてくる。この使徒を倒すため、零号機は地下のセントラルドグマにある「ロンギヌスの槍」で衛星軌道上にいるアラエルに攻撃をしかけることになった。

零号機、ロンギヌスの槍を手にする。

ゲーム内容

画面の横に表示される数字を見ながら、飛んでいく槍の軌道を3Dスティックで修正してアラエルに当ててやろう。当たったら、こんどはボタン連打でアラエルのATフィールドを破れ！

ロンギヌスの槍を構える零号機

零号機の投げた槍が衛星軌道にのった！

アラエルに突き刺さるロンギヌスの槍。ボタン連打で貫通させよう

アラエル

光の翼を広げたような姿で衛星軌道上に現れ、ATフィールドに似たエネルギー波でアスカの精神を浸食する。最後はロンギヌスの槍で零号機に倒された。

操作方法

ACTION 1…3Dスティック上下で槍の軌道を目標にあわせる（X・Yの数値を0にする）
ACTION 2…目盛りが振り切れるまでAボタンとCボタン下を連打し、ATフィールドを破る

画面の見方

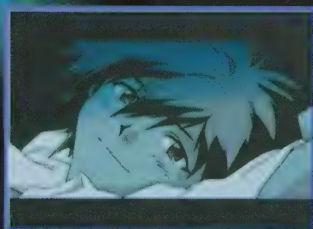
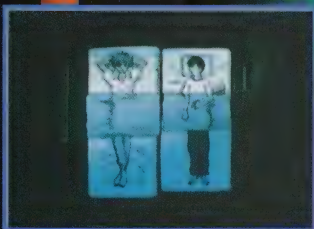
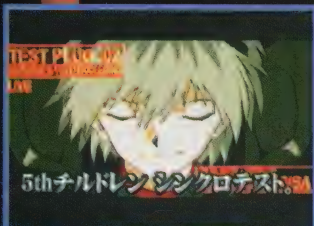
中央を飛んでいる槍の軌道は右上にX・Y座標の組み合わせで表示されている。4つの座標がすべて「000」になるように3Dスティックで調整しよう。

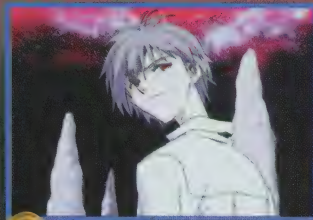
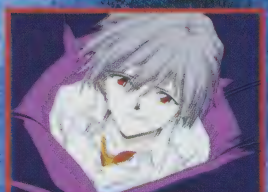
MISSION11

ミッション11「最後のシ者」●第17使徒タブリス登場

ファンのみなさんお待たせ!

カヲル君とは何者か?

原作では放映終了寸前の24話に登場したカヲルくん。あまりといえばあまりなシンジくんとの仲良しぶりがファンの(特に女性ファン)の妄想(笑)をかきたて、不動の人気を確立した。まあ、それはさておき、多くの謎を示して最終話への布石となった重要キャラであるのは間違いない。それじゃ、ゲームでの活躍を見てみよう!

タブリス

5thチルドレンとしてゼーレから送り込まれた第17使徒。弐号機を操って地下のアダムのところへ侵入するが、綾波レイに妨害され、初号機に倒される。

↑セントラルドグマに降りたカヲル

カヲル君、登場

第16使徒との戦いによって廃虚と化した第3新東京市を見つめるシンジの前に現れたのは、5thチルドレン「渚カヲル」。シンジは次第にカヲルと親しくなっていくが、彼の正体は第17使徒「タブリス」だった。カヲル=タブリスは弐号機を操り、セントラルドグマへと降りていく…。そして、ドグマに降りた初号機と、カヲルの操る弐号機の戦いを再現したのがこのステージ。基本はアクションだけど、操作法は今までとちょっと違うぞ。

←ドグマに降りていくカヲル=タブリス

←セントラルドグマで戦いがはじまる

↑つかみ合いになったときにはゲージが出る。連打で右に振り切れば勝ち

操作方法

3Dスティック…前進・後進
Aボタン…横切り攻撃
3Dスティック上+A…縦刺し攻撃
防御…Bボタン
つかみ技…A+B
押し合い…A・C下交互連打

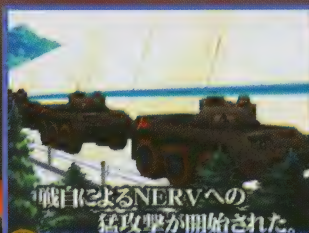
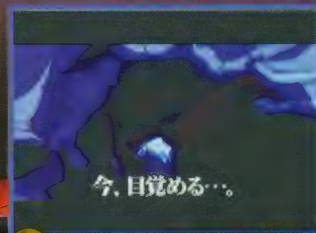
画面の見方

押し合いのとき以外は体力ゲージしか現れない。基本はミッション1に近いアクションステージだが、相手の攻撃を「読む」という要素も入ってくるぞ。

そして、問題の最終話は!?

MISSION12

ミッション12「Air(前編)」

ゼーレは自分たちの最終目的を達成するため、戦略自衛隊によるNerv本部の直接占拠をはかる。攻撃を受けるNerv本部から、アスカは弐号機とともに逃がされる。精神崩壊寸前だった彼女だったが、攻撃を受けたことにより復活、弐号機で戦自の攻撃部隊に立ち向かう。

Nerv本部に攻撃を加える自衛隊

湖の底で、アスカがめざめる!

とにかく通常兵器を叩いて、投げて突き進むステージだ

MISSION12.5

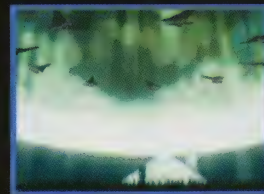
ミッション12.5「Air(後編)」

復活した弐号機に対し、ゼーレはEVAシリーズを投入することを決定。上空から量産型9機を降下させる。これに対して、アンビリカルケーブルの切れた弐号機は勝つことができるのだろうか?

降りてくる量産機を見上げるアスカ

エヴァシリーズを積んだ輸送機が!

上空から降下してくる量産機

9機全部を時間内に倒さなければならないんだが…

相手の武器を奪って攻撃だ

これでまた1体撃破!どんどん行け!

EVA量産機

ゼーレが密かに開発していたEVAシリーズ。ダミープラグで動かされており、プラグには「カヲル」という名前が書かれていた。ということは…。

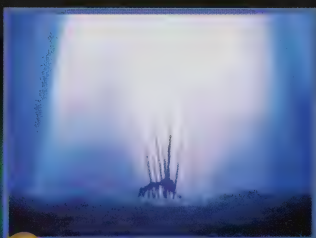
ちなみに、最初のゲームでは難易度「EASY」しか選べず、このモードではミッション12で終わりになってしまう。一度EASYをクリアしないと先には進めない。最後のステージが見れるのは「HARD」だけだ。

MISSION13 EVANGELION

ミッション13「まごころを、君に」

活動限界時間内に9機を倒したアスカ。しかし、再起動したEVAシリーズに、行動不能に陥った弐号機はなすすべもなく撃破されてしまう…といったところまでは、劇場版と同じ展開。実は今回の64版では、この先がオリジナルの展開となっている。そう、おそらく誰もが見たかった展開、シンジが初号機にのって、EVAシリーズと戦うのだ！しかも初号機の背中にはTV版のオープニングでおなじみの翼が！すべての謎は、この64版で解き明かされるのか？そして、いったい結末はどうなるのか？あとは君の目で確かめてくれ！

倒したはずの量産機が再起動

初号機と量産機の空中戦!

弐号機はずたずたにされてしまう

そのとき、初号機が飛び上がった！

まとめ

というわけで、最終話までの全ステージを紹介してきました。参考になったかな？もー、これさえ読んでおけばサードインパクトだって怖くない！あとは首をながーくして、発売を待っててね！

今回の記事、碇指令もご満足でしょうか？

お得な情報も、いろいろ

その他のモードは?

このゲームには、今までのステージを順番にこなしていく「ストーリーモード」のほかにもいろんなモードがあるぞ。

シミュレーション

次々に現れる使徒のターゲットを撃破するモード。ストーリーモードをクリアすると、好きなミッションで遊ぶこともできる。

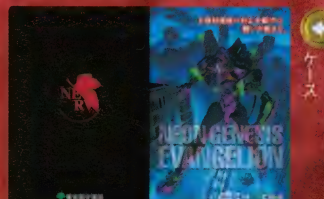
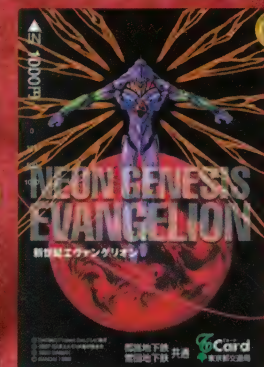
オプション

難易度やサウンドなどといったシステムの設定のほかに、ゲームで使われたポリゴンモデルを見ることのできる「MODEL」や、サウンドテスト、そして、ストーリーモードをクリアすれば各ミッションで使われた技のハイライトシーンを見ることもできるぞ。

ミッションで出なかった使徒も

アダムくんのモデルもあります

Tカードも、出る

このゲームの発売を記念して、東京都の都営地下鉄線ではエヴァンゲリオンの「Tカード」も発売されるぞ。限定3万枚で、お値段は1000円。発売日はゲームと同じ6月25日だ。

こちらはTカードのケース

で、こっちが問題のTカードの本体

今月は8ページにわたってエヴァを紹介してきたわけだけど、楽しんでもらえたかな？この本が発売された時点で、ゲームの発売まではあと4日。ファンのみんなは待ち遠しいだろうけど、それまではこの記事を読んで、付録のポスターをながめながら待っててね！

N64ソフトがお子さま向けといった人は誰?! そんなこと言うからこんなゲームが出ちゃったじゃないの!! 飛び散る血しぶき、超強力な武器。徹底抗戦のこのゲームを遊んだら、も一そんなことは言えないぞ。

タイトル	バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION
発売元	アクレイムジャパン (powerd by gemzi)
発売日	6月18日より発売中　価格　7800円
容量	256M
ジャンル	サバイバルシューティングACT
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・ハイレゾパック対応／コントローラパック対応(90+1p)

VIOLENCE KILLER™ TUROK NEW GENERATION バイオレンスキラー

ワールド1～3までをMAP付きでガイドしていくぞ!

今回は発売直後ということで、ワールド3までのステージをマップ付きで紹介します。ゲーム中にLボタンで出るマップと照らし合わせながら見ていってちょうだい。自分で攻略っていう人の為、あくまでも全部のネタはばらさないようにヒント程度にしてあるので安心してね。

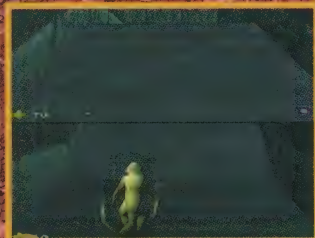
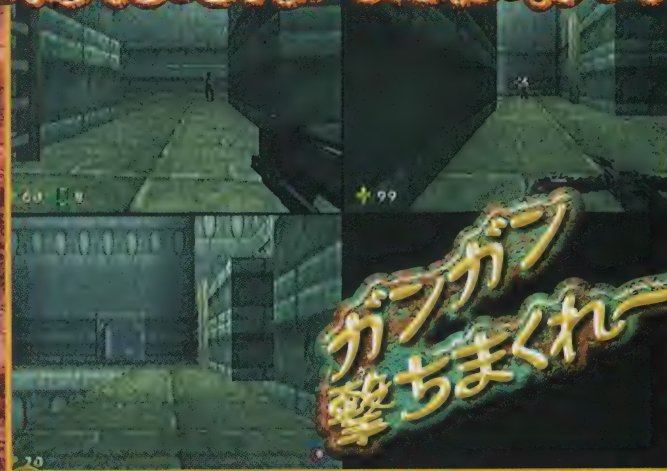
画面はハイレゾパックを使用

明るさは08にしてあるぞ

シングルプレイもいーけど友達集まったらやるっきゃないでしょ、マルチプレイ

対戦モードがこれまた楽しいぜ

4人まで同時に対戦できるマルチプレイ。ゲームに登場する超強力な武器を使って撃ち合いができるんだ。これがまた燃えること間違いなし。おすすめはフラッグバトル。鬼役のキャラが猿になっちゃうってのがグー。友達がそろったら、まずはこれでプレイ。

ワールドもキャラクターも選べる

これが鬼役になる猿くんだ

相手を見つけたらとにかくぶっ放す!! この爽快感と戦略性は飽きがこないぜ

World 1 アディアの港

PORT OF ADIA

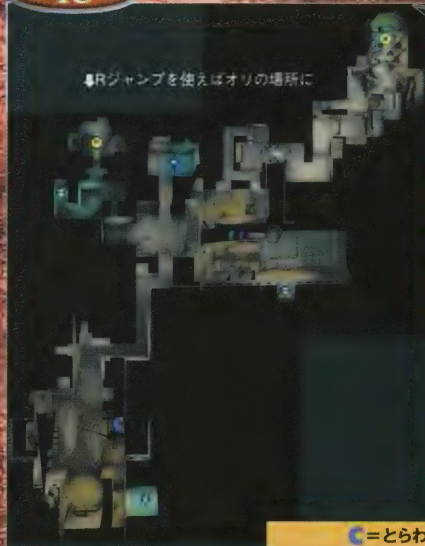
MISSION

- ◎3つの救助信号を作動させよ
- ◎とらわれの子供達を救出せよ
- ◎エネルギートーテムを発見し、死守せよ

入手できる武器 WEAPONS	テックボウ・ショットガン

1A START POINT

Children 子供を救出すべくオリをあける

ワールド1は腕ならしのステージかと思いきや、いきなりの難易度高め!! 初めて遊ぶときは設定でイージーにしておくのがいいだろう。序盤で手に入るショットガンを駆使して敵をやっつけていこう。でも、まずは上のミッションを達成することが目的だ。

1B

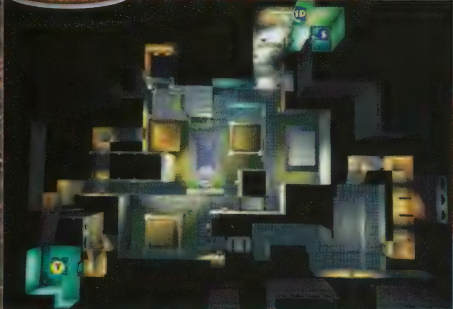
1C

1D

C＝とらわれの子供達のいる場所

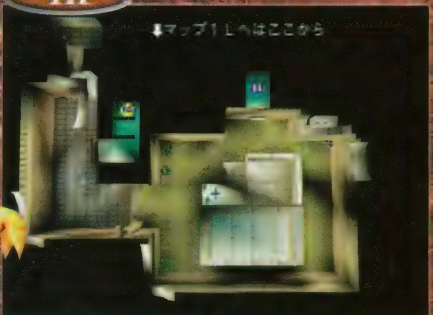
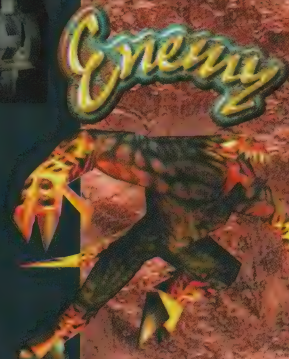
1E

1F

1L

エネルギートーテム
はすぐそこだ

1G

⬆最後の少女はココ。角の敵に注意

1H

たましい　かわ
魂の河
RIVER OF SOULS

M I S S I O N

◎2つのゲートを破壊せよ
◎3人のデスシスターズを倒せ
◎エネルギートーテムを発見し、死守せよ

入手できる武器／WEAPONS	ワーブレード・オートマグナム・トランキライザーガン

FIRE　ステゴザウルスウエポンでGO!!

ワールド2はいきなり無敵かつ弾数無制限の銃を持つ恐竜に乗れます。これ気分爽快!! ガンガン撃ちまくって壁や砲台を破壊していけば、序盤はおのずと道が切り開かれていくぞ。撃ちまくれ。

MAP　MAPはステージ後半から紹介

マップはステージの後半戦から掲載しているぞ。ここまでは、特に無理なくこれるはずだ。後半はいきなり敵もカタくなるし、画面も暗くなる。接近戦は避けよう。

2E

⬆神殿のような場所からくるとここに

2F

⬆2Gに行くにはこ

2J

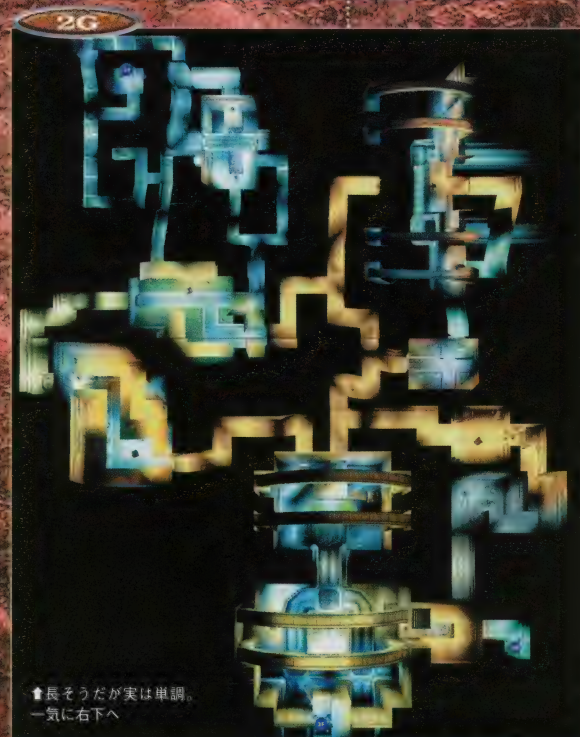
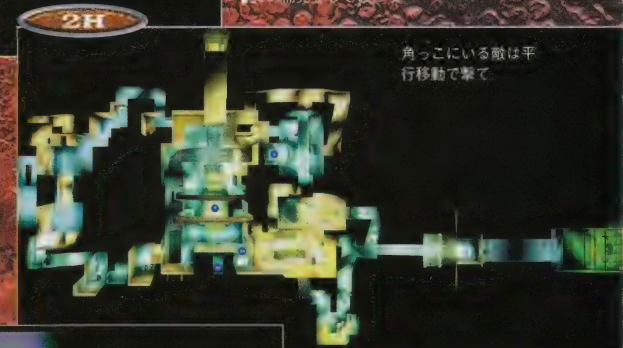
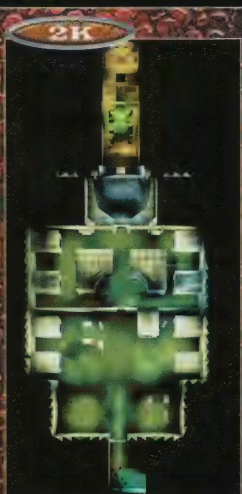
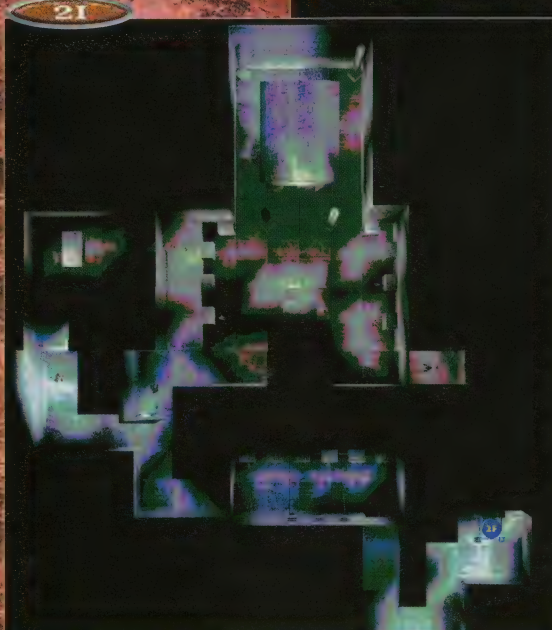
2G

⬆長そうだが実は単調。
一気に右下へ

2H

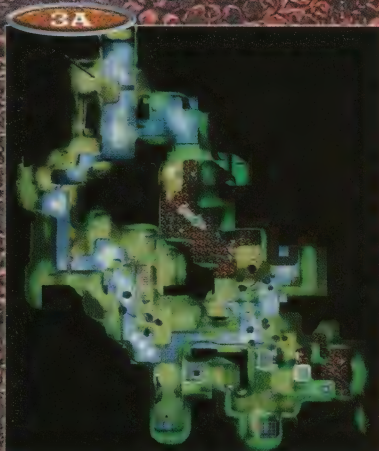
角っこにいる敵は平行移動で撃て

2I

2K

死の沼
DEATH MARSHES

MISSION

◎とらわれの囚人を救出せよ
◎弾薬庫を破壊せよ
◎エネルギートーテムを発見し死守せよ

入手できる武器／WEAPONS	グレネードランチャー・プラズマライフル・シュレッダー

3A

⬆あまり敵がでないので[illegible]

3B

⬆最初のセーブポイント[illegible]

⬆ここで[illegible]が手にはいるぞ

3C

⬆2つ目の[illegible]

3D

⬆上下のワープポイント[illegible]

3E

⬆囚人のオリ発見。[illegible]に注意せよ

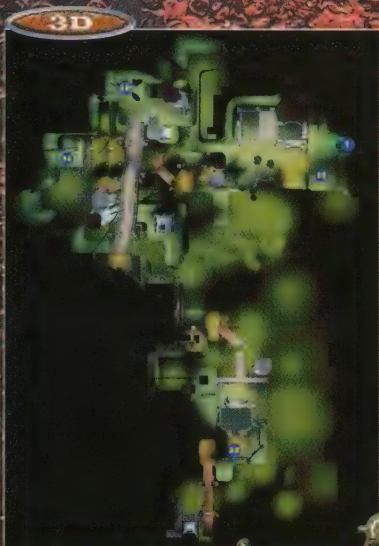
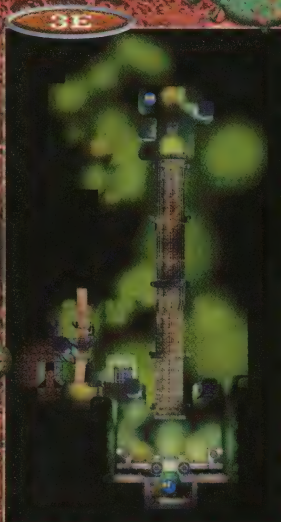
3F

3つ目のオリ。Tの場所にはぜひ

Get

3H

⬆このワールドでの最後のマップだ

3G

最後の囚人はココ。まず敵を倒すこと

Get

DARK 暗いので明るさを08にあげろ

ハイレゾパックを使っていても画面の暗いワールド3。ここはオプションで明るさを08に変えてみよう。マップは順番通りに進んでいけば、囚人救出も弾薬庫破壊もいけるはずだ。

⬆[illegible]から突然出る敵に注意せよ

PDウルトラマンバトルコレクション64

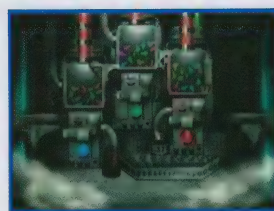
タイトル	PDウルトラマンバトルコレクション64
発売元	バンダイ
発売日	7月16日
価格	6800円
容量	256M
ジャンル	育成アクション
プレイ人数	1人用
備考	GBパック・コントローラパック対応

ウルトラ怪獣たちをあつめちゃおう

SDキャラになったウルトラマンやウルトラ怪獣たちをあつめて、育てて、戦わせて最強のキャラを作ることを目指すのがこのゲーム。それじゃ、ゲームの中身について、詳しく紹介していってみたりするよ。

◆ガシャポンでキャラを集めて、強いキャラにそだててやろう

ゲームの舞台はどんなとこ？

ゲームの舞台は「惑星バーン」。この惑星上にいるキャラたちにサポートコンピュータの「リン」を通して指示を出し、いろんな場所に行かせたり、トレーニングをさせたり、あそんだりすることができる。

◆キミのキャラを出してくれるのはこの巨大なガシャポン

◆後ろにあるのが「ガシャポンタワー」だ

◆わかりにくいとおもうけど、訓練中のウルトラマン

◆このサポートコンピュータを通してキャラに指示を出す

◆もちろんマップ上では敵に襲われることもある

マップ上にはこんなものが…

というわけで、マップ上にはいろいろな建物や地形がある。建物はスタジアムなどのようにいつでも建っているものと、ジムやショップのように突然現れて一定の期間しか使えないものがあるから気をつけよう。

◆おっと、スタジアムがダダに占領されている！

◆突然現れたタワー。中を探検してみるといいことがあるかも

◆けがをしたら、「クリニック」で治療してもらうんだ

どうやってキャラを集めるの？

手持ちのキャラを増やすには、ガシャポンタワーにいってガシャポンをやろう。ガシャポンには普通のタイプのガシャポンと、GBパックをつないで、自分の持ってるGBソフトからデータを吸い出し、キャラクターに変換するタイプのガシャポンの2種類があるぞ。GBパックを使うタイプについてはあとで詳しく説明しよう。ちなみに、育てて「引退」させたキャラや対戦モードで倒したキャラはカードダスになって「ミュージアム」に保存されるぞ。

◆手持ちのキャラもミュージアムで見ることができる

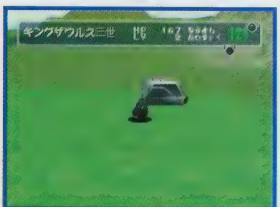
惑星バーンでどんなことをするの？

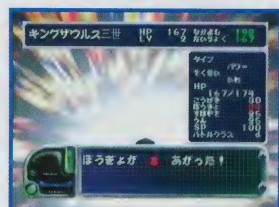
↑おなじみウルトラの父。怪獣があばれてこまっているらしい

ゲームの舞台となる惑星バーンは、毎日「ウルトラ大武闘会」が開かれている。目標はこの大会で優勝することだ。ところが、この星はなぞの宇宙人に狙われている。宇宙警備隊隊長の「ウルトラの父」はどうやらこの大武闘会で優勝したものにこの星を守らせようとしているらしいのだが…？いったいこれからどんなことがおこるんだろうか？

↑謎の宇宙人。わかる人は見ただけで正体わかるとおもうけど

キャラ育成

キャラクターのパラメータは「きたえる」コマンドを実行したり、ときどきあらわれる「ジム」で鍛えることによって上げることができる。

↑「きたえる」の成果は一日の終わりに表示されるぞ

↑「ジム」が出現したらそこにいってみよう

↑やっぱり効率が違うね。パラメータがこんなに上がった

戦闘

戦闘で「スキルポイント」を稼ぐことによってレベルを上げることができる。また、スタジアムでの戦闘で勝てばお金を稼ぐこともできるぞ。

↑外を歩いてたらイカルス星人に遭遇。勝てるかな？

↑どのキャラも成長していくといろんな技を覚えて行くぞ

↑もちろん戦闘で勝てばレベルアップもしていくんだ

GBパックでいろいろできる

さっきもちょっと触れたけど、このゲームではGBパックを接続することによっていろんなことができるぞ。たとえば、ソフトのデータをキャラに変換したり、ショップの売り物を変えたりできる。また、ジムでの訓練をより効率的にしたりといったこともできるんだ。ここでは、ゲームのデータをキャラクターに変換する手順についてみてみよう。

①↑まずはガシャポンタワーにいって…

②↑画面の指示にしたがってパックを接続

③↑接続したら自分のGBソフトを入れて…

④↑ガシャポンをするとほら！

どのゲームでどのキャラが？

というあたりがみんなの一番知りたいところだと思う。そこで、編集部ではそこらにあったGBソフトをかき集めて、どのゲームで何が出るか試してみたぞ。その結果が下のとおり。ただし、セーブデータの中身によっても違ってきたりするらしいから、「このソフトでは必ずこのキャラがでる」とは言えない。みんなも手持ちのゲームで試してみよう。

GBソフト・キャラ対応表（編集部調べ）

GBソフト	キャラ
ポケモンカードGB	ゾフィー
テトリスDX ポケモン赤 GBで発見！たまごっち	ガイア（スプリーム）
風来のシレン	ダイナ（ストロング）
ゼルダの伝説 夢を見る島	ウルトラの父
ゲームボーイウォーズ2	ウルトラの母
ストリートファイター2 グローカルヘキサイト CR大工の源さん	ナメゴン

タイトル	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2
発売元	コナミ
発売日	7月29日
価格	7800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応

パースト2でサッカーづくし!! Jの最新データでプレイできるぞ!

1999年前半戦のJリーグはジュビロ磐田の優勝で幕を閉じました。ファンのみなさんおめでと～。でもまだまだサッカー熱は冷めやらないぜ。オリンピック代表戦もあるし、南米選手権もあるからね。そしてこの夏はこのソフトがあるもんね。

多彩なモードでとことんサッカーを楽しめるぞ

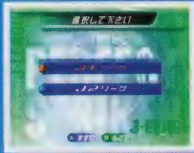
●ついに登場したサクセスモードを始め、たくさんのモードでサッカー三昧な日々が送れるぞ。

操作性はコナミ『実況サッカー』シリーズに共通している。レスポンスもいいぞ

プレシーズンマッチ

J1でもJ2でも好きなチームを選べて1試合で遊べるモード。4人対戦も楽しめるし、お手軽に遊べるぞ。

Jリーグ

99年度の実際のJリーグのスケジュールに合わせたリーグ戦。J1とJ2の2つのリーグから選べるんだ。

トーナメント

好きなチームでトーナメント戦を遊べるモード。負けたら終わりの緊張感はワールドカップに通ずるかもね。

サクセス

これが今回の目玉。Jのユースチームに入団して、トップ昇格を目指す選手育成モード。『パワプロ』シリーズでも好評なこのモード、今回はすんごく青春しちゃってる内容なので、とっても楽しめそう。その中身は来月号で紹介するからね。

PK

PK戦だけを楽しめるモード。キッカー側もキーパー側も同時に操作できるから、本物並の緊張感が味わえるぞ。

シナリオ

実際のJリーグのシチュエーションをそのまま再現してプレイできるモード。そのシナリオに課せられたノルマを達成すればクリアだ。これまた内容はまだ未定。来月号で紹介できると思うぞ。各チームごとのシナリオが楽しみだね。

トレーニング

フリー、コーナーキック、フリーキック、キーパーを自由に練習できる。初心者はここでならしておこうね。

オプション

ゲームの設定を変えたり、オリジナル選手を作ったり、オリジナルクラブを作ったりすることができるぞ。

J1とJ2全てのクラブでPLAYできるぞ!!

●選べるクラブはJ1とJ2の全26チーム。プラスオールスターチームも選べるぞ。

クラブはJ1とJ2がそろって登場。プレシーズンマッチならJ1とJ2で試合をすることもできるんだ。各クラブの分布は右の地図通り。地元のクラブで戦えるってのがいいよね。

J2は地域密着型のクラブが多い

J1とJ2交流試合も可能。本当の実力はどっちが上なのかな

シンプルかつ奥の深い操作性で、様々なプレイが楽しめるぞ

選手エディットにオリジナルクラブ作成に選手の移籍と機能大充実!!

●とっても充実しているのが、オリジナルクラブなどを作れるオプション機能。まずはこんな所を紹介するぞ。

オリジナル選手作成

自分で作った選手を登録できるぞ。名前はもちろん身長や体重、ポジションなどを設定できる。与えられたパラメータを振り分けて自分だけの選手を作ろう。

名前に顔に靴や身長と体重も決められる

どんな選手にするかは君次第だ

オリジナルクラブ作成

オリジナルクラブを作って登録できるぞ。好きなホームタウンを選んで、用意されている、チーム名やマスコット、フラッグなどを選択してクラブを作ろう。

ホームタウンはやっぱ地元だよね

マスコットにフラッグまで設定可能だ

選手の移籍

既存のクラブ同士などで選手の移籍ができるぞ。これで、実際のJリーグの選手が移籍してもその通りに設定できるってわけ。もち自分だけの最強チームも作成可能。

シーズン中に移籍が行われても

このモードで合わせられるぞ

今回もタテ画面もアリ

今回もゲーム画面は、従来の横視点だけではなく、タテ視点も用意されている。ゲーム中にいつでも変更可能なので、ゴール前のフリーキックなどをする時に視点を変更すると便利だぞ。カメラのズームや高さも3段階に切り替えることができるぞ。

見やすくて新しい感じ

画面も見やすくていいぞ

※画面は開発中のものです。

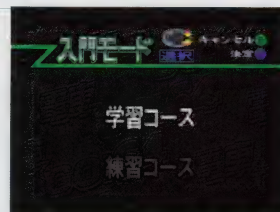
電車でGO!64®

タイトル	電車でGO!64	ジャンル	電車運転ゲーム
発売元	タイトー	プレイ人数	1人
発売日	99年夏	備考	音声認識システム対応
予定価格	6800円（VRS付きは9800円）		電車でGO!64コントローラ対応
容量	256M		振動パック対応

夏発売に向けて順調に開発が進む『電車でGO! 64』。今月は各種モードや簡単な操作方法を紹介するぞ。そして来月はいよいよ全路線の紹介だ!!

こんなカッコイイ画面から始まるのだ

やりなれた鉄人ならアーケードモードへGO!

遊べるモードは大きく分けて、アーケードモードと入門モードの2つ。アーケードモードはその名のとおり、『電車でGO! 2』や『電車でGO! 2 高速編3000番台』で登場した計7路線16区間が遊べる予定だ。すでにゲームセンターなどでやりこんでいる人ならいきなりアーケードモードにトライしてみよう。『電車でGO!』は初めてだって人は、入門モードで運転の基礎や標識の見方をしっかりと学習しておかないとダメだぞ。

←最初は入門モードでじっくりと練習した方がいいぞ

➡通常のコントローラで操作するときはこんな感じ

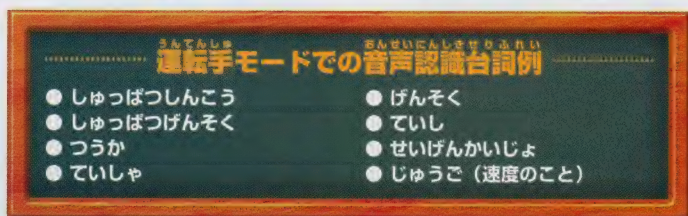
N64版ならではの運転士モード（VRS：音声認識システム）についても説明しておこう

運転士モードとはN64版にしかないVRS（音声認識システム）を使った遊び方。『電車でGO! 64』はこのVRSを使ったソフトとしては『ピカチュウげんきでちゅう』に続き2作目となる。具体的には、各路線のいろんな場所に音声認識の表示区間があり、その際に適切な言葉を発すると成功になり、ボーナス点が加算されるのだ。もちろん音声認識システム無しでも遊べるので安心してね（設定でON/OFF可能）。でもやっぱりこれがあると運転してる気分がでるよね。

⬆うまく言葉を発すると音声ボーナスがもらえる

⬆VRS用のマイクは4コンに差し込むのは知ってるかな？

運転手モードでの音声認識台詞例

- しゅっぱつしんこう
- しゅっぱつげんそく
- つうか
- ていしゃ
- げんそく
- ていし
- せいげんかいじょ
- じゅうご（速度のこと）

入門モードは学習コースと練習コースの2つ

学習コースはこんな感じですすむのだ

学習コースではおなじみの鉄ちゃんが、画面を一時停止しながら、吹き出しで運転の方法をいろいろと教えてくれるのだ。運転の仕方や基本的な標識の見方などは、ここでマスターしよう。鉄ちゃんの指示に従って操作していけば、運転はもうバッチリだ。

練習コースはこんな感じですすむのだ

練習モードではルールに従って実際の電車を運転するのだ。ただし持ち時間はたっぷりと999秒もあるので、かなり激しい失敗をしてもゲームオーバー（持ち時間が無くなる）になることはなさそうだ。減点覚悟でふつうじゃできない事をいろいろと試してみよう。

◆まずはブレーキを解除する。ブレーキかけたまましゃ走れないものね

◆マスコンを入れると電車が動きだすのだ。とりあえず走らせてみるか

◆スタート時はなんと持ち時間が999秒（ゲームでは30秒）もあるのだ。これだと余裕だね

◆なんと持ち時間が777秒のラッキーセブンに。何かいいこと起こらないかな？

◆そうこのお方があの有名な鉄ちゃんなのだ。みんなちゃんと言うこと聞かなきゃだめだよ

◆走行中の注意点もいろいろ教えてくれるのだ。ちゃんと聞かなきゃね

◆110mもオーバーして120秒のマイナスになってしまった。でも時間はたっぷりあるのだ

◆停車すべき駅を通過したのでATS（自動列車停止装置）が働いて電車が緊急停止したのだ

「セクション通過」って一体なんなの

セクション標識の区間をマスコンを切って惰性で走行するとセクション通過成功となりボーナス点が加算される。マスコンを切らずに通過しても、ペナルティはないが、電車を停止させてしまうと減点になるのだ。そもそもセクション区間とは、無電区間といわれ、架線に電気が流れていない区間のことなのだ。交流電化区間では、電力を供給するための変電所は1つに限定されている。そのため路線のあちこちで、電気の流れない区間を設定して、供給源を切り替えているのだ。この区間は電気が流れていないわけだから、当然惰性運転になるというわけ。

◆うまく惰性走行してボーナスをもらおう

哀愁の鉄っちゃんよ永遠に!!

さっそくこのコーナーに何枚か写真が届いたので紹介しよう。写真を送ってくれたのは、ペンネームファミロクさん。先月号で紹介した特急「はつかり」の大ファンということで、メールアドレスも「はつかり」にしているほどだ。ところで送ってくれた写真はキハ183系の「北斗」。現在は最新鋭の振り子式気動車281（283）系も加わり、札幌～函館間を結ぶビジネス特急として活躍している。

◆「北斗」はもともと上野～青森間を結ぶ夜行急行として、マニアには人気が高かったのだ

64ドリーム編集部
鉄っちゃんの集い係まで
＊住所はP130を見てね

来月号では『電車でGO!64』を徹底紹介だ!!

 ＊なお画面は開発中のものです

WIN BACK
ウィンバック

タイトル	ウィンバック	容量	128M
発売元	コーエー	ジャンル	3Dガンアクション
発売日	10月1日	プレイ人数	1～4人用
価格	7800円（予価）	備考	コントローラパック・振動パック対応

大幅改良のガンアクション情報復活！

ゲームの大幅改良により、発売延期となっていたガンアクションがついに復活！装いも新たに帰ってきた。テロリストに占拠されてしまった戦略衛星管制センターを奪還するというハードなストーリー自体が変わったわけではないが、あらゆる面で改良されている。カメラワーク、ゲームバランス、マップ構成など、以前のバージョンにくらべて格段によくなっている。処理能力の高速化により、同時に表示できる敵キャラの数が増えたり、レーザー警備装置などのギミックが追加され、以前にもましてスリルが味わえる。操作系も以前より簡略化され、より遊びやすくなった。今後のさらなる改良も楽しみなのだ。

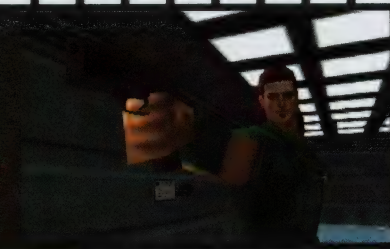
ロケットランチャーを発射するジャン。このシーンは固定カメラ視点になっている

ジャンリュック クーガー
対テロ特殊部隊「S.C.A.T.」隊員。本作の主人公で急襲班に所属する。冷静沈着で非常にクール

銃の種類や、弾の当たり所によってダメージも違う。より効果的に敵を倒すなら、背後から頭部をねらうとよい

リサ ロバーツ
「S.C.A.T.」の作戦立案担当。狙撃班に属する。明るく、頭脳明晰で、ヒロイン的な存在

その場回復の回復アイテム。アイテムを持ち歩くことができなくなったので、そのぶんスリルが増したといえる

壁に張り付くなどの操作系も以前より簡単になった。昔のバージョンよりも操作感覚が格段に快適になっている

ここが変わった新バージョン！

処理能力の高速化に成功したので、ゲームの進行が非常にスムーズになっている。キャラクターのリアルなモーションへのこだわりがある作品なので、どうしてもキャラの動きが重くなりがちだったが、最新バージョンでは軽快に操作ができるようになった。その他、変わったところを紹介してみよう。

△離ればなれになってしまった味方。出会ったりする事によって表示が変わる。右上「MISSING」は、まだ出会っていないということ

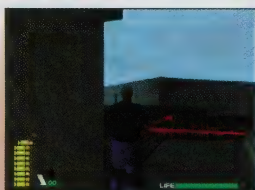
Point 1 マップボリュームアップ！

基本的なマップは変わっていない。が、マップを再編集したことにより、格段に広く感じられるようになった。以前よりも障害となるものが増え、要所要所にチェックポイントを設けることによって、メリハリを付けている。このため、冗長には感じず、短すぎるとも感じないのだ。また、所々でリアルタイムムービーが挿入されたり、敵の待ち伏せがあったりもする。

各所にあるチェックポイントを通過すると、死んでもそこから続けられる

ビルの窓から突然の狙撃にあう主人公。つねに敵の待ち伏せのスリルがある

Point 2 ギミックの追加

レーザー警備装置や、エレクトリックフェンスなどギミックの追加によって、プレイヤーはより慎重に行動しなければならなくなった。一発死のレーザー警備装置を避けたり、その仕掛けを解除したりするという作業を行わねばならず、かなり頭を使うような局面もあるはずだ。一度通った道でも、次に通ると敵が待ち伏せていたり、スリルもかなり向上したのだ。

触れると即死してしまうレーザー警備装置。装置を破壊して進もう

強力な攻撃力と連射性能をもつ機銃。うまくかわすか、それとも…

Point 3 システム的改善

大きく変わったのは、ウェポンと回復。主人公が持てる銃の種類は変わっていないが、以前は、途中で銃を手に入れるまで、弾数無限のハンドガンのみだった。最新バージョンでは、最初からサブマシンガンとショットガンも所持しており、随時弾を拾っていくという方式になった。また、回復アイテムを持ち運ぶことができないので、ゲームバランスの向上にもつながっている。

強力な武器は弾丸を拾う事で使用回数が上がる方式なのだ

可動式のレーザーに挟まれ、視点が固定に。死なないように敵を倒せ

Point 4 4人対戦が可能に！

以前は2人対戦しかできなかったが、今回から4人対戦ができるようになった。対戦モードや、使用武器、対戦ステージなどは、今後作り込まれていくようだ。

2人だけでの対戦も楽しめる。敵を捕らえるレーダーなどはないようだ

ステージには爆発するドラム缶などが置いてある

対戦で使用できる武器は、今後増えていくらしい。楽しみだ

タイトル	エルテイル　モンスターズ
発売元	イマジニア
発売日	7月9日
価　格	6800円
容　量	128M
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人
備　考	コントローラパック対応

「エルテイル モンスターズ」序盤攻略！

ストーニアを出発

失われたエーテルの書と、行方知れずの父を追い求めて、メルロード精霊院を旅立った、わずか10歳の主人公ジャンジャック。精霊皇のアドバイス通り、まずダーラムの町へと向かうことにした。

精霊院や町には宝箱がいくつかある。全てのアイテムを取ってから、町の外に出た方がいいぞ

精霊皇から旅立ちの許可をもらい、エーテルの書と父親のパートを探すために出発だ

フィールドマップの途中には家がある。大した物はないけれど、一応立ち寄ってみよう

ダーラムの町へ

無事にダーラムの町へ到着し、住人にいろいろと話を聞いてみた。すると、盗賊が城の宝である「大地のオーブ」を盗み出したあげく、町の近くにあるジャンバットの森に住み着いてしまったようだ。その盗賊はあやしげな魔法を使うので、兵士を差し向けても全く歯がたたないらしい。そこで見習い僧ではあるが、魔法の使えるジャンジャックは盗賊退治を依頼され、早速ジャンバットの森へと向かう。

ようやくダーラムの町が見えてきた。城壁が長いので、中はかなり広そうだ

ダーラムの王であるスコットフォルト。盗賊退治を依頼される。この城の中はかなり複雑だ

森の盗賊を倒せ！

ダーラムからほど近い、ジャンバットの森に到着。森の中は薄暗く、いかにも敵がたくさん出て来そう。森の左奥にある砦に盗賊が住み着いている。体力・攻撃力とも強いので、倒すのは手こずりそうだ。

森の中は手強い敵がいっぱい出現。「焼き立てパン」などの体力回復アイテムは欠かせない

森の入り口。道が二手に分かれている。盗賊がいるのは、左のジャンバットの砦の方だ

盗賊と戦闘だ！戦闘はかなり長引くので、直接攻撃力を上げておかないと苦しいぞ

そしてさらなる旅へ

「大地のオーブ」を取り戻し、王のもとへと返しにいくが、父親探しに役立つだろうと、そのオーブを託される。盗賊を倒したので、森の先へと進めるようになり、さらなる旅を進める主人公であった。

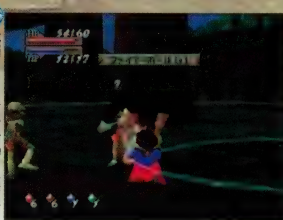
ジャンバットの森に入って右に進めば、ダーラムフラットへ行ける扉が出現する

城の宝であるオーブを託される。このオーブには不思議な力が秘められているらしい

扉を抜けた先のマップだ。さらに敵が手強くなりそう。果たして父と書は見つかるだろうか

「戦闘指南」 有利な戦いの進め方

戦闘シーンはコマンド選択式ではなく、プレイヤーが主人公を直接操作して行われる。だから単調な経験値上げの作業になりがちだった戦闘シーンも、プレイヤーが積極的に参加できる内容なので、楽しさが大幅アップ。ただし、戦闘操作にはちょっとしたコツが必要なのだ。決して難しくはないけれど、操作の腕を上げればそれだけ戦闘が有利に進めるようになるので、しっかりとマスターして欲しい。

戦闘シーンでの行動は、素早さが高い順に行われる。いつも後手に回るようなら素早さを上げよう

敵の後ろに回り込んで攻撃すれば、与えるダメージが増える。プレイヤーの腕次第で戦闘が有利に

魔法での攻撃

魔法には敵に命中する最適距離がある。敵から離れすぎると効かないし、逆に近づきすぎても効果が少ない。きちんと敵の方向に向いてから魔法を使うことも重要だぞ。

攻撃範囲の広い魔法を使えば、同時に2体以上の敵にダメージを与えられるぞ

杖で直接攻撃

直接攻撃は、敵に近づいて杖のマークが表示されれば可能になる。敵と遭遇したばかりの時は、敵との距離が離れているので、もっと接近してから仕掛けよう。

これもちゃんと敵の方に向いてから仕掛けよう。意外とミスが多いことが難点だ

敵の攻撃を避ける

敵が魔法攻撃を仕掛けた後は、戦闘エリアの範囲内でジャンジャックを操作することができる。上手に操作して攻撃から逃れれば、受けるダメージが少なくなるのだ。

敵が魔法攻撃の動作をしている間に、予め3Dスティックを倒しているだけでも多少は効果がある

戦闘から逃げる

大きな輪の戦闘エリアから、小さな行動エリアをはみ出させよう。そのはみ出た部分にジャンジャックを移動させて、エスケープの文字が出れば戦闘から逃げられるぞ。

まず行動エリアをはみ出させよう。エスケープの文字が出れば、必ず戦闘から逃れられるぞ

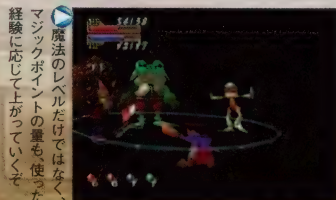
主人公ジャンジャックをレベルアップ

このゲームは、経験値に応じて決められた能力が一定量上がるのではなく、能力を使えば使うほど上がるシステムだ。だから直接攻撃をひたすら繰り返せば、攻撃力が非常に高い、まるで戦士のような主人公に育て上げることもできるのだ。ただ、ゲームをクリアするためには、攻撃力が高いけど魔法も決して弱くないというように、ある程度は各能力をバランス良く上げておいた方が無難だろう。

時間をかければかけただけ、ジャンジャックが強くなる。RPGの初心者でも安心だ

町やフィールド画面中に、精霊が合図を送っている所がある。ここで魔法レベルを1つ上げられる

魔法のレベル

戦闘中に魔法を使うと、その経験に応じて魔法がレベルアップする。好きな魔法を1つ上げられるので、特定のものを強化したり、バランス良くレベルを上げたりしよう。

魔法のレベルだけではなく、マジックポイントの量も、使った経験に応じて上がっていくぞ

ヒットポイント

敵からの攻撃でダメージを受けたり、杖での直接攻撃が成功すると、その経験に応じてヒットポイントが上がる。序盤のうちからどんどん上げておこう。

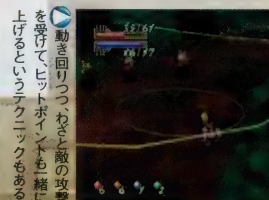
戦闘をわざと長引かせ、敵からのダメージをガンガン受けてHPを上げるという作戦も有効だ

杖での攻撃力

魔法はマジックポイントが無くなると使えなくなるので、杖での直接攻撃力も上げておきたい。これも直接攻撃が成功した経験に応じて、どんどん上がっていくぞ。

直接攻撃が成功すると、ヒットポイントも上がるので、積極的にチャレンジしておきたい

素早さ

フィールド画面で移動したり、戦闘中に動き回ると、ジャンジャックの素早さが上がる。戦闘シーンでの移動が機敏になるので、敵からの攻撃を避けやすくなるのだ。

動き回りつつ、わざと敵の攻撃を受けて、ヒットポイントも一緒に上げるというテクニックもある

『インターナショナルラリーチャンピオンシップ64（仮）』という名称だったけど、この度めでたく正式タイトルが右のように決定!!

タイトル	Rally'99	容量	96M
発売元	イマジニア	ジャンル	ラリーゲーム
発売日	8月6日	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

コース紹介

ラリーの舞台は世界9カ国。過酷ともいえる、様々な自然環境が待ち受けている

全9コースが用意されているこのゲーム。世界各国の自然環境が、しっかりとコース上に再現されているので、速く走るためには、コースの特性に合った走り方を考えなければならない。例えばカナダでは、雪上で摩擦力が低いから、慎重なアクセル・ブレーキ操作にする。ブラジルならば、水分を多く含んだ泥のコースでタイヤが取られやすいため、オーバー気味のステアリング操作をする、などといった戦略を立てよう。さらにモードによっては天候の要素も加わるから、一筋縄ではいかないぞ。

◆オーストラリアのコースマップ。ストレートが非常に長い、極めてシンプルなコースなので、どんな天候でもガンガン走れそうだ

AUSTRALIA オーストラリア

◆乾いた土の上を走る。グリップ走行ではなく、ドリフトでコーナーを抜けると速そうだ

SPAIN スペイン

◆舗装されたコースなので、グリップ走行の方が明らかに速いだろう。ストレートも長いぞ

ENGLAND イギリス

◆ここも舗装路だ。見通しが悪いため、プラクティスモードでコースをしっかり覚えておこう

ITALY イタリア

◆海岸線のコースのせいか、S字のコーナーが多い。コース幅も狭く、難コースと言えるだろう

BRAZIL ブラジル

◆泥に近いような湿った土のコース。ドリフトでガンガン攻めた方がタイムは伸びるだろう

FRANCE フランス

◆山岳地帯のコース。ガードレールが無く、コースアウトしやすいのでダメージに注意しよう

GERMANY ドイツ

◆いかにも路面コンディションが悪そうなので、ドリフトはほどほどにした方がいいかも

CANADA カナダ

◆雪上のコース。ラフなアクセル・ブレーキ操作は厳禁。ひたすら大人しい走りでクリアしよう

AMERICA アメリカ

◆渓谷にあるコースで、幅も広めだ。ここはスピードが落ちないようなダイナミックな走りで

チャンピオンシップモード

マシンに与えるダメージを可能な限り少なくした、ていねいな走りが上位の秘訣だ

全9コースで獲得したポイント数で順位を競う、チャンピオンシップモード。このモードのみ、マシンダメージの要素が加わる。コースアウトして壁に激突すると、サスペンションやエンジンにダメージを受け、派手なドリフトばかりしていると、タイヤの減りが早くなったりするのだ。速さだけでは優勝できないぞ。

フォルクスワーゲンゴルフGTI MkIV

先月号で紹介できなかった、謎のマシンは「フォルクスワーゲン ゴルフ」だ。最高速は低めだが、2WDなので他のマシンよりも小回りが利きやすい。

◆ワーゲンゴルフは直接ラリーに参戦しているのではなく、改造を前提としたキットカーとして供給されている

⬆コーナーをドリフトで抜けるとタイムが伸びるけど、グリップ走行よりもタイヤの減りが早くなってしまう

⬆エンジンとサスペンションが黄色になり、かなりダメージを受けているのが分かる。何とか完走しよう

⬆ゴール後は、リプレイ画面が流れるぞ。ここで自分の走り方を研究して、さらなる速さを追求しよう

⬆コースアウトしたため、エンジンと左サスペンションがガタガタ。騙し騙し走り、何とかゴールへ到達だ

On&Off RACING

緊急速報！ 新たなレースゲームが発売決定!!

タイトル	On&Off RACING	容量	96M
発売元	イマジニア	ジャンル	レースゲーム
発売日	9月24日	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

イマジニアから、また新たなレースゲームが急遽発売決定したぞ。コース上には多数の分岐地点があり、オンロードコースとオフロードコースの両方が楽しめる、『マルチレーシング』のような盛りだくさんの内容だ。登場マシンは8台+隠し2台の、計10台が用意されていて、コースは6つあるらしいぞ。最大2人までの対戦プレイも可能だ。

➡全6コースの予定だけど、分岐地点が多いので、かなり多彩なコースを走れそうだ

◆全体的にアメリカンな雰囲気のゲーム画面で、ド派手なレースが楽しめそうだ

格闘伝承 F-Cup Maniax

最強格闘王の伝説が、

『ファイティングカップ』が発売された98年12月11日から6ヶ月。64ドリーム編集部に臨時ニュースが舞い込んだ。「なに！『ファイティングカップ』の続編発売だと！」ということでイマジニアさんからお借りしたサンプルロム、何とこれもほぼマスターロムに近いものだとか。ウヌ、いつの間に……とにかく、今月号と来月号できっちりご紹介していこうじゃないか！

打！投！極！すべてを極めて勝利をつかめ！

まずは何も言わずに画面を見ていただきたい。キレイでしょう！前作『ファイティングカップ』はともすれば「背景が地味」なんて言われてたけど、これでもうそんなコメントとはオサラバだ！背景やリングのグラフィックはもちろん、キャラクター自体もグンとグレードアップしたヴィジュアルでバトルを演出してくれるぞ。もちろん、肝心のゲームの内容だって負けてはいない。前作でおなじみの5人のキャラクターに加え、6人の強者が新たに参戦だ！ますますヒートアップするバトルに、キミは耐えきれるのか？

▲対戦前のデモもパワーアップ。より雰囲気も盛り上がるぞ

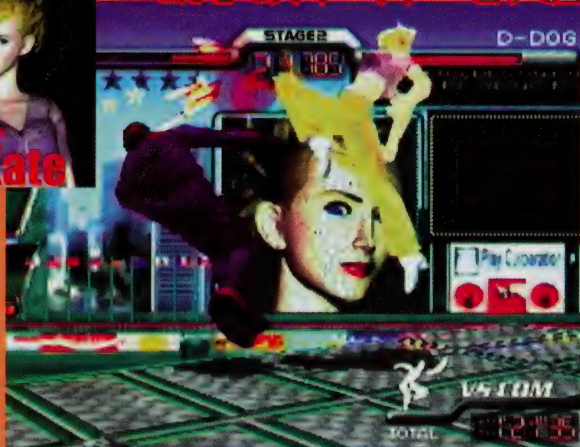
▼新キャラも目白押し、キャライラストもかなりの迫力だ

▲各種モードも大充実。プラクティスで空中コンボ練習中

NEW CHALLENGERS !

瞬撃のスーパーモデル

ケイト Kate

▶本業はモデル、エクササイズで始めた格闘技にハマってしまう。素早い連続攻撃で相手をKOだ！ヒザ蹴りを決められているのは新キャラのD-DOG

最狂のマッドドクター

フェデリコ Federico

▶高名な医師だが、実は人体改造に手を出しているとのウワサがある。今回は改造した「作品」のテストも兼ねて出場。自分自身をも改造しているとか……？

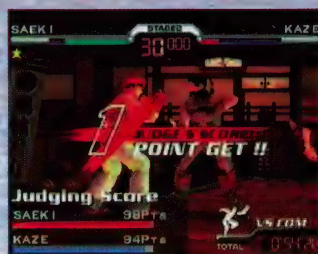
N64史上屈指の格闘ゲームがここに復活！

これまでの格闘ゲームの常識を根底から覆す新システムをひっさげて登場した『ファイティングカップ』に、ついに期待の続編が大登場！

タイトル	格闘伝承~F-Cup Maniax~	容量	128M
発売元	イマジニア	ジャンル	格闘アクション
発売日	7月23日	プレイ人数	1~2人
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

今再び幕を開ける！

新機軸！ポイントシステム

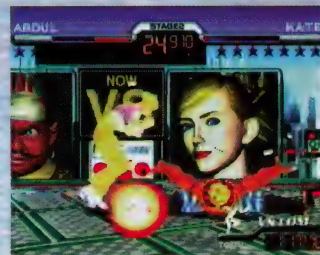
温故知新は世の常……ってことで『格闘伝承』も、前作で採用した「ポイント制バトルシステム」をきっちり継承。相手の体力をゼロにすれば勝ち、というこれまでの格闘ゲームとは違い、勝負を決めた決まり手でもらえるポイントを競う新ルールなのだ。当然、大技を決めれば大量ポイントゲットだぜ！

時間切れ、判定勝利は1ポイントだ。攻めきれないとこうなる

ノックダウンで3ポイントゲット。7ポイントゲットで勝利なのだ

試合前にはポイント一覧が表示される。スペシャルなら一気に4ポイントだ！

謎のモードを発見？

マスターや強敵ジョーカーとの戦いの中で新しい技を修得できた前作のマスターチャレンジモード。今回はこのモードの代わりに、新たな新技獲得のためのモードがあるという情報をキャッチだ！今回もモードの鍵を握るのはルーレット、ということなのだが……？

ここに表示されている技が全てではない。戦って新たな技をゲットだ

獲得技にはスペシャル技やダウン技など、対戦で役立つ技がたくさんあるぞ

NEW CHALLENGERS !

情熱のサンバダンサー

牧場の一人娘。父親の買ってきたウシと遊んでいるうちにいつのまにか格闘技を修得。「サンバも格闘技も腰がポイントなのよ！」とのこと

路地裏のグラップラー

ケイトの異母弟で、ストリートでは敵なしのケンカ屋。姉に「しょせんコドモのケンカごっこ」とバカにされ、ムカついて参戦。トリッキーさが光る

LODE RUNNER 3-D

ロードランナー 3-D

発売日を7月30日に控え、いよいよ期待の高まる「ロードランナー3-D」。往年の名作がN64の強力なマシンパワーで3Dフィールド上によみがえったわけだが、2Dから3Dへ進化したことによって当然パズル性も向上。より手応えのあるステージもたくさん登場しているぞ！

タイトル	ロードランナー 3-D
発売元	バンプレスト
発売日	7月30日
価格	6800円（予定）
容量	64M
ジャンル	アクションパズル
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

行く手をはばむ難解ステージ

3Dに進化して、これまでのロードランナーシリーズからもっとも変化したのは、ステージに奥行きが出たこと。昔、主人公のロードランナーは左右に走ってハシゴを登っていればステージクリアできた。でも今は、ステージの手前や奥にもがんばって走らなきゃいけないんだ。

▲ 一見単純に見えるステージも、実際には一筋縄ではクリアできない。こんなステージが目白押しだ

▼ 詰まったときには視点変更してみよう。裏側に思わぬ仕掛けやアイテムがあったりするぞ

いろんな仕掛けが勝負を決める

もう1つ大きく進化したのは、ステージに設置された仕掛けの数々だ。階段代わりに使えるリフトや、離れたフロアへの移動に使うシャトルディスクなどロードランナーの手助けになる仕掛けもたくさん用意されている。使い道は移動手段だけじゃなくて、リフトには爆弾を乗せたりもできるぞ。

シャトルディスク

▲ 離れた場所への移動に使うシャトルディスクだけど、ここから飛び降りたり、爆弾を落としたりすることもできるぞ

危険な井戸

▲ 火柱が当たっている足場が赤く熱されているのがわかるかな。ロードランナーが熱い足場に触れるとミスになってしまうのだ

もちろん、マグマを吹き出す危険な井戸をはじめとした、ロードランナーにとっては危ない仕掛けもそろっている。でも、危険に見える仕掛けでも、アタマをひねって考えればステージクリアの手助けになる、なんてことはこのゲームでは日常茶飯事。いろんな角度から考えなきゃダメだぞ。

シャドウゲイト64

SHADOWGATE 64

タイトル	シャドウゲイト64
発売元	ケムコ
発売日	99年8月13日
価格	6980円
容量	未定
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人用

謎！謎！謎！ キミは生き残れるのか！

先月号では、やっとの思いで地下牢から脱出した主人公ディル。だが彼の前には魔法使いラクミールの築いた「弟子達の塔」の、数々の謎が待ち受ける。はたしてディルは生きてここを出ることはできるのか？

◆「弟子達の塔」をさまようディルの行く手をはばむ扉。普通に鍵がかけられているわけではないようだ

◆「弟子達の塔」を建てたラクミール。彼が仕掛けた謎を解かない限りここからは出られない

◆ラクミールの弟子達の修行の場となっていたこの塔には、あちこちに教室や図書室のような部屋が散在している

アイテムを使いこなして脱出だ

下はアイテム画面。冒険の途中でゲットしたアイテムがここに表示されるわけだ。アイテムには大きく分けて2つの種類がある。上の画面にあるような道具系のものと、手紙や本のような書物系のものの2種類だ。道具系は仕掛けを動かし、書物系はヒントになる。どちらもゲームクリアには不可欠なモノばかりだぞ。

それでは実際にアイテムを使って仕掛けを動かすところを見てみよう。まずは右上の写真を見てほしい。棚に人間の像があり、その左に2カ所なにか置けそうなスペースがある。ここにあるアイテムを置くと……？右下の写真をご覧ください、みごと棚が動いて次の階への階段が現れた！

◆いかにもあと2つ像を置いてくれ、といわんばかりの棚。人間像と関わりのあるものを置こう

◆生きているものには読めない本。どうしたらこの本の内容を知ることが出来るのだろうか

◆大正解！正しいアイテムを置けば、みごとに仕掛けを発動させられる。次のフロアへ進もう

ポケットモンスター金™ ポケットモンスター銀™
POCKET MONSTERS POCKET MONSTERS

発売は9月初旬に変更!!映画を見た後にゲームで楽しもう!!

タイトル	ポケットモンスター金.銀
発売元	任天堂
発売日	9月初旬予定
価格	3800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	ゲームボーイカラー対応
	通信ケーブル対応

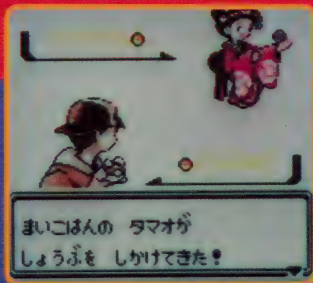
発売日が夏から9月に変更。う〜ん、ちょっと残念だけど、この夏公開される映画を先に見ておいて秋のゲームに備えておくようにしようね。

この夏公開予定の映画に出演するルギアも登場するぞ!!

ルギア

映画に登場予定のルギアも『金・銀』に出演決定!!

新トレーナーも続々登場!!どんなバトルになるのかな?

今回届いた画面から、まずは新トレーナーとのバトル画面。まいこはんは着物の柄もモンスターボールになってるんだよね。っていうことは京都みたいなところもマップに登場するのかな?

↑まいこはんの使うポケモンが気になるところ。名前がタマオだし

↑ここはどこかの村の中かな?右のじゅくがえりはどこで出現する?

新ポケモンはどこで登場するのかな?

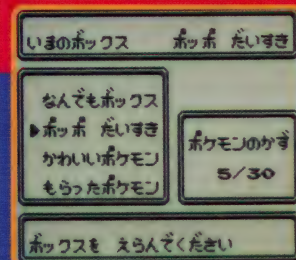
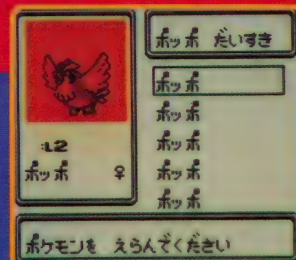
今回の新ポケモンのもう1体はエレキッド。名前から想像すると電気タイプのポケモンかな?

←エレキッドとポッポの対決だぞ

←エレキッドはどこで会えるのかな?

今回は「ボックス」にも名前がつけられる

なんと今回は「ボックス」に名前を付けられることがわかったぞ。例えば写真のように「ポッポだいすき」という名前を付けて、そのボックスにはポッポだけを入れるなんて遊び方もできそうだよ。

いまのボックス	ポッポ だいすき
なんでもボックス ▶ポッポ だいすき かわいいポケモン もらったポケモン	ポケモンのかず 5/30
ボックスを えらんでください	

↑こーやってボックスにそれぞれ名前を付けていけるみたい

↑このボックスにはポッポだけを集めてみるとかできるぞ

Fire Emblem™
トラキア776
ファイアーエムブレム

最新イラスト大公開!! 世界観のイメージを広げろ!

タイトル	ファイアーエムブレム・トラキア776
発売元	任天堂
発売日	今夏予定
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用
メディア	スーパーファミコン

新キャラクターが続々と登場! 彼らは物語にどう関わってくるのか?

毎月新情報を楽しみに待っているエムブレムファンのみなさん、今月も新キャラ情報で楽しんでいただきましょう。下をご覧下さい、5人の新キャラがどーんと登場です。でもしかし!! 実はまだ彼らの名前やプロフィールは決まっていないのでした。とはいってもこのイラストからそれぞれのキャラのイメージってわいてくるよね。彼らがどう物語に関わってくるのか、そしてリーフやフィンにとって味方となるのか敵となるのかを想像しようぜ。さて来月はいよいよサンプルロムが到着予定。乞うご期待。

やっぱりあったぞ 闘技場!!

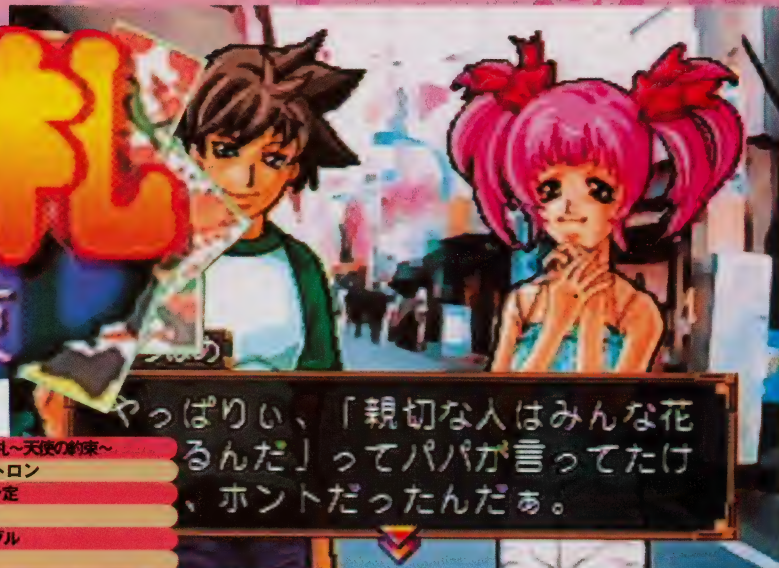
今回もありました。そう「闘技場」。前作ではここでキャラを鍛えた人も多いと思うが、今回も用意されているみたいなので安心だね。

⬅弓を構える長い髪の女性。味方になるのか?

➡おヒゲのりりしいお方。位が高そうですな

⬅細身の剣を持つ女性。ソード系のキャラか

⬅彼もまたソード系の戦士なんだろうか?

➡馬に乗っているということはナイト系か

気軽にいつでも楽しめるのがテーブルゲームのいいところ。このゲームもそんな遊び方にはもってこいだぞ。

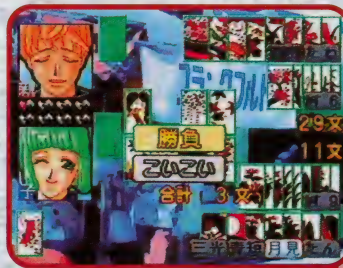
タイトル	64花札～天使の約束～
発売元	アルトロン
発売日	7月予定
価格	未定
ジャンル	テーブル
プレイ人数	1人

今月はストーリーモードの最新画面を紹介するぞ

● 物語はこんな風に進むんだ

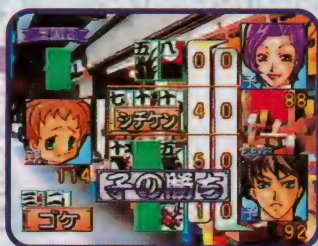
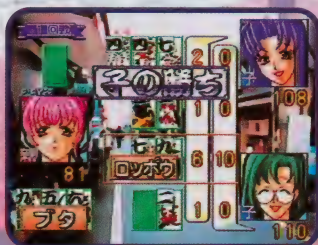
物語をおいながら3種類の花札ゲームが楽しめるストーリーモード。今回はそのストーリーモードの最新写真が届いたので紹介していこう。対戦相手には女の子もいっぱい登場して、画面もにぎやかになっていいでしょ。

登場するキャラ数によってゲームがちがうぞ

ストーリーモードでは登場するキャラの人数によって、対戦するゲームが異なるんだ。例えば1人登場したら「こいこい」になるとかね。

⬆これは「こいこい」のゲーム画面。点数は「文」というように表記されるぞ

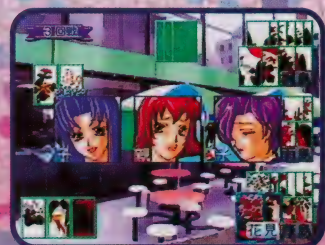
⬇対戦終了。負けるとストーリーはどういうふうに展開していくのかな?

おいちょかぶはこーやって遊ぶ

親1人と子2人で遊ぶ「おいちょかぶ」。親が配る2枚ないし3枚のカードに書いてある数の合計を一桁になるまで足して、9に近い数になり、親より数が多ければ勝ちというシンプルなゲームだ。2枚もらっていて今の数字が6とかいう時に「もう1枚!」って言える勇気があるかどうか試されるんだよね（10になってしまうとブタで負けだからだ）。このギャンブル性はハマるかもね。

⬆親の配るカードに書かれている数の合計で勝負。親に勝てばいいってことだ

⬆はい、親はブタでした。これなら1でも勝ちっていうこと。画面は子2人の圧勝だ

花合わせはかけひきで

3人でプレイする「花合わせ」。場札と同じ柄の手札で合わせられれば、その場札も手札も自分の札にすることができるんだけど、これがなかなかうまくいかないんだ。欲しい場札を他のプレイヤーに合わせられたり、手札になかったりと、相手とのかけひきがとっても楽しめるゲームなんだ。ルールや点数計算もとっても簡単だから、とにかくプレイすればすぐに覚えられると思うよ。

⬆3人でプレイする花合わせ。欲しい場札を必ずしもとれるとは限らないんだ

⬆相手の場札をよく見て役を作られないようにするのも勝利へのポイントだ

The 64DREAM 9月号は7月21日発売

特製シール VOL.35

ぼくらのNINTENDO64 3周年記念シールだぞ!

コントローラパックシールだよん

発売が楽しみなオウガバトルシールだよ〜ん!!

カセットの上面に貼ってね

EVANGELION
新世紀エヴァンゲリオン
エルテイルモンスターズ
ELTALE MONSTERS
PDウルトラマン
バトルコレクション64

1999
8
AUGUST

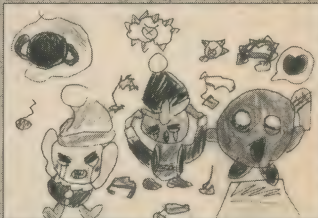
5月12日のまさにその日に行って来ました、任天堂＆松下の記者会見。2000年末だって、新ハード。でもそれでい～の？確かに時代は変わればハードも変わる。でも現行機の立場ってどうなん。文字数がなくなってきたので続きは58P。

任天堂ニューマシン発表!!だが…

"RokuDori"Entertainment Topics!!

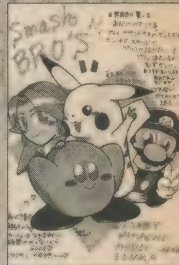
も一すぐ夏ですな。んちわ、編集部マッシーです。それでは今月もお葉書紹介していきましょう。まずは大阪府のMOST SAMさん。「誤字発見。5月号のP.73の"ヒトカゲもいっぱいきたよ"の文字の下にヒトケガも登場……」はい、それは当たりです。毎月ドリームにはこういった読者を試す誤植が用意されているのです。これを1年分ためて送るととってもいいことはありません。すいません。担当者も、ていうかマッシーなんだけど、今気づきました。以後気をつけま～す。次に福岡県のつるぎのまいさん「こないだ修学旅行で京都に行ってきました。すると旅館にスーファミが内蔵されているTVがありました。私は初めて見たんですけど、ちょっと驚きました」ありますよ。これはシャープから発売されていたもので、同社ではファミコンも内蔵したTVも発売していました。さすがにN64はないんだけど、今度の松下電器との提携で、ドルフィン内蔵のDVDマシンは発売されるから、もしかしたらTVまでセットでついてきたりして……という期待をしております。富山県のふざけるな！年賀状さん「N64を任天堂64と書くな！ そしてファミコンというな!」これも未だにそーだよね。でもちょっと驚いたのはネットのニュース（しかも大手の）で羽賀賢二が『バイオレンスキラー』のCMに出ることについて、プレイステーション用のソフト……という表記があったんだよね。今や何でもプレイステーションかい!! ってことだよな。そして三重県のつっち一さん「任天堂もニューハードを発表しましたね。でも、PS2に当てて急きょ発表したという感じを受けました。DVDということなんですが、任天堂の世界観は変わってしまうんでしょうか？」。う～む、それぱっかりはわからんが、DVDになったからと言ってマイナスになることはありえないと思うぞ。今回はちょっと内容がかぶってしまってるんだけど、続きは58ページんのヌルゲーリサーチで。

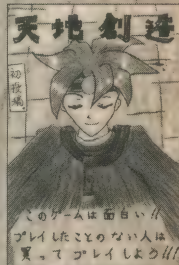
FROM LETTERS

イラストコーナー

←埼玉県／阿部智美さん。カービィって音痴？

⬆滋賀県／浅月理都さん。7/14発売だぜ

⬆長野県／榊しあんさん。ちょっと懐かしい

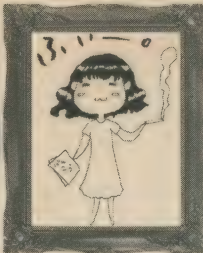
⬆埼玉県／むむむさん。感じでてますよ

⬆岐阜県／へのへのもへじさん。総出演

⬆和歌山県／真咲ねむさん。NPでプレイだ

⬆広島県／桜海創馬さん。エニックス作品

【あてさき】

〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

ちづるのアナログチャット64 ~be myself~

今月の肖像画

福岡県／つるぎのまいさん作。校了後のタバコはとってもうまい。私は赤マルボロ派です。

今月のお酒 20才未満禁

ワイルド・ターキー

⬅ケンタッキー産バーボンの代表格。写真はE3取材班に免税店で買ってきてもらった高級品だ

普段私が呑んでるのはターキー8年(安物)。このターキーはめちゃ美味でした。独自のクセがイヤというほどアメリカン！

ベストマッチゲーム バイオレンスキラー

第21回 N64発売3周年記念!…とは何のカンケーもないけど ゲーム業界で働く女の集い開催!!

なぜだか知らんがゲーム業界には女が少ない。ていうかゲーマーも女は少ない。てなわけで、都内某所で、ゲーム業界に巣くうオンナどもが集まって、うだうだと語り明かしてみました。

参加者プロフィール

小野小町(仮名)
某ゲームメーカー広報。最近ハマったゲームは『闘魂炎導2』。29才。

クレオパトラ(仮名)
某ゲーム誌デザイナー。最近ハマったゲームは『サイレントヒル』。26才。

楊貴妃(仮名)
某ゲーム誌ライター。最近ハマったゲームは『ポケモンカードGB』。25才。

まずはゲームのオープニング観賞会!

会場(結局ちづるんち)は大画面テレビとサラウンドシステム完備のステレオがゲーム用にセットアップされている。そこで、今回お招きした3人の女性と一緒に各種ゲームのオープニングを映画館気分で観賞することで宴は始まった。観たのは『スターフォックス64』『FF』『鉄拳』等々。**クレオパトラ**(以下パトラ)「デザイナーとして見たCGはどれもすごい出来だよ」**小野小町**(以下小町)「職業柄どーしてもそういう目で見ちゃうんだ」。**楊貴妃**(以下楊)「でもさ、美麗CGとかすごい音響ってもう当たり前じゃん」。**一同**「そだね〜」(この時何本目かのゲームが流れていたが、少々飽き気味)。**パトラ**「聴覚とか視覚的なものって分かりやすいけど『ゲームの面白さ』そのものについては女どうしではあんまし語んないね」。**小町**「女ユーザーの絶対数が少ないし」。**楊**「そもそも何で女の子のゲームユーザーって少ないんだろ?」。

女はゲームに『共感』を求めるのか?

パトラ「『男の本能的な狩りへの欲求』がゲームへ向かうとか聞くけどホントかね〜」。**楊**「ゲームの内容が難しくて、ビギナー、特に女の子には敷居が高いかもね」。**パトラ**「あ、あたしは20才過ぎからゲームはじめたの」。**楊**「きっかけってあった?」。**パトラ**「何となく」。**小町**「彼氏とか友達とかと一緒に遊ぶ？同じゲームを『共感』できる相手が少ないから女の子がゲーム離れする、なんてこともどっかで聞いたような気がする…」(と言って64ドリーム6月号を見る)。**小町**「ほらアン・ケイトの視点にそーいうことが書いてあるよ」。**パトラ**「アン・ケイトちゃんはそうかもしんないけど、あたしは共感とかそーいうの別にないな。1人でコツコツ遊んでる」。**小町**「友達と話が合わなくない?」。**パトラ**「別に。他の話してるから」。**楊**「ゲームに時間を割くより別のことに時間を使うほうが大事になる傾向が女にはあるのかな。ちづるがギックリ腰直すほうがゲームより大事だって、先月書いてたじゃん」。(ちづる、いきなり話をふられて苦笑)。**小町**「まあ『傾向』はあるかも」。**パトラ**「あたしはゲームで共感を人に求めたことってないな…ヘン？」。**小町**「でも共感を求める求めないはゲームだけじゃなくて、映画や本についても男も女も同じじゃん？ 結局、人によりけりだよ」。**パトラ**「あたしヘンじゃないね、良かった(笑)」。

そして彼女らはどこへ向かうのか?

小町「とりあえずこのままこの業界で働くつもり」。**パトラ**「あたしはゲームは趣味としてやってるだけで、完全に仕事とは切り離してるから…実は今月いっぱいでやめて別の職場に行くの」。**楊**「あたしもゲームとは違う分野の仕事をしたいって模索中。あと来年結婚すんの。仕事は続けるけど」。**一同**「えっ!?」。**パトラ**「で、相手はどんな人？」。**楊**「どっぷりゲーム業界に浸かって働いてる男」(一同大爆笑)。

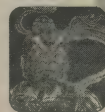
⬅夕方5時にはじまった会は、ワインだのバーボンだののビンを空けつつ、だらだらと翌朝10時まで続いた。楽しかったよ

ちづる姐さんの恋愛相談コーナー(仮)

■5／31現在、相談件数ゼロ!

あまりにも淋しいので、今月のお酒は今月も1日で空けてしまいました。こんなアタシじゃ相談したくないのねぇぇぇ（すでに酔っぱ）。

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q ファミ通64が創刊されましたね。
静岡県／トキオタワーさん他

そのようだな。

「負けないようにがんばって」てなお便りも多く来たが、特に対抗しようとかいう雰囲気は編集部にはない。逆に64がもりあがると好意的に受けとめているようだぞ。

今月のすけが

⬅「女が集まると怖いでちゅ〜」。でも頭隠して尻隠さずのシマリス

おハガキ募集

コラのムテーマ、質問、悩み相談、イラスト等々何でも送って、お願い。

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画／北河 忍

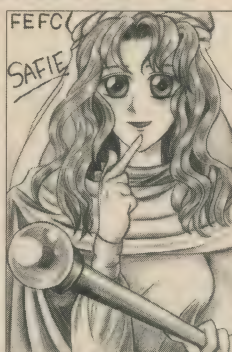
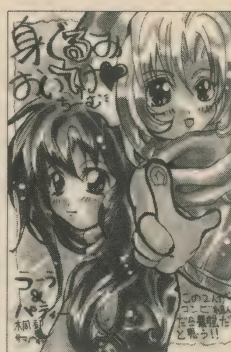
Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

うーっす、もー夏っすね。夏以降も期待のソフトが続々と出ますんで、このファンクラブも盛り上がろうぜ。

ファイアーエムブレム ●ついにオウガ3は発売日決定してしまい……

そ～なんです。『オウガ』は先に発売です。しかも任天堂からの販売とは……。まー『オウガ』は『オウガ』なので、とりあえず遊んでおくのがいいんじゃない？そしてさらに『トラキア』への思いを高めればいいてことよ。そう他は他! と思っていたら、なんと今月末、編集部にサンプルロムが到着するとのこと!! わっるいっすね～、ちょっとお先に遊ばせてもらいますよ。その紹介は次号でね。

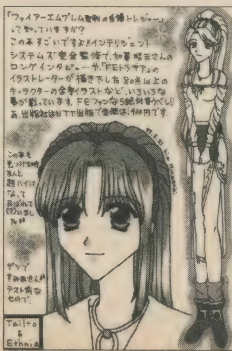
⬆静岡県／ティルさん。いいっすね～、このシリーズ続けて

⬆埼玉県／ミーさん。サフィはとっても人気が出そうだ

⬆愛知県／風間とうかさん。トラキアにもこーいうコンビは？

⬆愛知県／蒼月ひかるさん。タニアも序盤から活躍しそうだ

トラキア776 予想大合戦

本誌を見ていただけるとわかるが、新画面写真は一切なかった今月号。これはど一受け止めればいーの？来月ドカっと出るから我慢してねの意味なのか……。でもイラストはドカっとでたでしょ。いかにもFEファンをくすぐりそうなキャラが続々と。でも彼らの名前や設定はまだ決まっていないんだって。なので本誌では名前をふせていたんだけど、ほんとは勝手に名前つけちゃおうかと思い、つけました。本誌49ページの新キャラ左から、田中真弓、猪俣次郎、横田コーディ光男の順で、勝手にそう呼んでます。いいじゃん日本名でも。きっとアレスとかセリスとかってもうネタがつきちゃっているから大変なんすよ。なので『トラキア』に日本名が出る。いや出ますと大予言。

⬆広島県／青海龍さん。タニア大人気。ショートカットブーム？

⬆栃木県／空瀬魅さん。このカのなさが気に入りました

⬆東京都／水月りあさん。関連本情報も紹介していきたいね

⬆埼玉県／BLI-ZARD改さん。今回もリセットは必須かもね

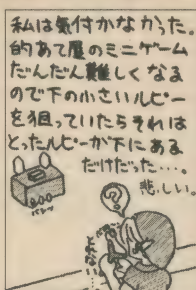
今月のこの人／フィン

今月のこの人はとにかく人気のフィンさんです。なんつーか二枚目で、なんつーか正義感があって、なんつーか絵になる人ですな。実際にあてはめるとするなら東山、声を当てるなら子安なんてハガキも来てましたがいかがでしょう？この『トラキア』でも『聖戦』同様、最初から活躍してくれること間違いなし。ランスナイトとしての武器なんてあるんでしょうか？ご意見お待ちしています。

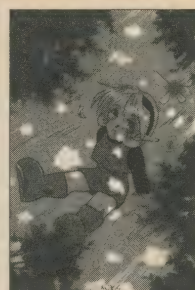
➡馬の名前は勝手にファンネルと呼ぶことにしました。行けフィンファンネ……

ZELO ゼル夫くん

なぬ～ドルフィンだと～!! 次のゼル伝はDVDってこと!?

64DD版があるんだよね、その前に……いやきっとあると思う。そんでDVDだよ。つーことは新作の『ゼルダ』が遊べるのは2001年くらいなんだろうか……。いや、それでも今の『時のオカリナ』は次の『ゼルダ』が出るまでは輝き続けていると思うぞ。ってなわけで、ゼル夫くん。今月も読者のお葉書を紹介していこうと思います。

⬆愛知県／NAOYAさん。これまたありがちなんだよね

⬆徳島県／安藤千枝さん。こちらで紹介しました

⬆神奈川県／小夏みなみさん。サリアかゼルダか？

⬆山梨県／如月恵さん。やっぱサリアだ～

⬆埼玉県／にわとり好きさん。飛ぶのが好き

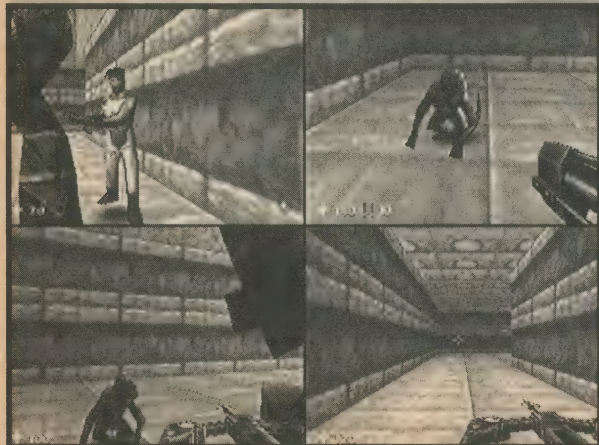
復活のヌル軍部 REVENGE!って誰に!?編

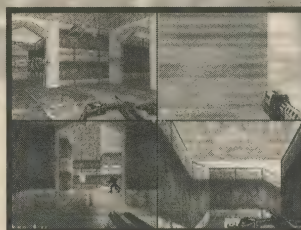
バイオレンスキラー

アクレイムジャパン(gemzi) 7800円

久米さ～ん、ヌル軍部ですよ!! というわけで復活しちゃいました。あーそーさ、どーせ非難ゴーゴー、ゴーカイザーかもしれへんですわ。でも伝えたい気持ちをくすぶり続けると心の中にダイオキシンがわいちゃうし、所沢のほうれん草について久米も謝ったということでいいです。さて復活第1弾はついに出た『テュロック2』こと『バイオレンスキラー』。この4人対戦モードのフラッグ戦が超おすすめ。いわゆる鬼ごっこなんだけど、その鬼役が猿になっちゃうんだよね。猿だよあんた。で、その猿を矢でも鉄砲でも撃ったりすることもできるんですわ。これがもーハマっちゃって浜さん。

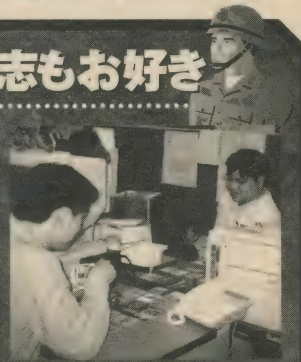
これが問題の「猿」だ!!

そしてこれが問題の猿。すばしっこくてなかなか捕まりにくいんだ。弓で撃つと矢がささったままの矢猿になるのも笑えます（いーのか？）。

なかなか見つけにくいんだけど、猿ははしごに登るとウッキウッキ言うのでそこが狙い目だ

久々に4人対戦で燃える時が来た!!

通常のデスマッチモードも楽しいっす。でも武器が強力すぎなんだよね

ぜひハイレゾパックも購入して、きれいな画面で楽しみましょう

ヌル軍部は三国志もお好き

ヌル軍部は本誌から去っていても、決してあまねいていたわけではない。日々、何かに燃えて戦いに時間を費やしていたのだ。それがこのマジックザギャザリング「ポータル三国志」であった。現在も好評発売中のこのカードにハマってしまったヌル軍部の面々は、机のすきまを使ってバトル三昧。またトレード三昧。ポケモンカードばりにクリーチャーを召還するときは「関羽、君に決めた!!」といい、相変わらず赤いクリーチャーは通常のクリーチャーの3倍などと言っている。そして案の定、バトルから

集めることに執着しだしたK少佐とM大尉はインターネットでシングルカード売買にものりだした。さらにこーいうことには糸目をつけないコレクターEの参戦も近々予定されており、まだこのブームは続きそうだ。

実況パワフルプロ野球6 お楽しみパスワード大公開!!

今回も読者から送られてきた選手のパスワードを公開します。といっても今回は毎度おなじみのヌル選手ばかりではないんですな。それは入れてみてのお楽しみになっています。特別ボーナスで編集部からも、あんな選手のパスワード入れてみました。さて誰が出るかはお楽しみ。それはそうと、みんなはもうドラマティックペナントで優勝したかな？ とっても感動するぞ。

勉造さん／神奈川県／三宅悠介
ふごほ　すしそ　おいざ　ぜけせ　ゆふて　すこて　たかず　ありせ　そひた
はこゆ　まぎべ　ざこな　さぞで　とせぞ　ろずや　こねて　おあほ　ぜぞけ
ちげご　とりぜ　げふき　めつふ　てめぶ　がかつ　つわ

？？？／埼玉県／ミスターポカリ
にかち　ねなぜ　いぢた　ざであ　まえち　ねのな　ろふざ　さでぞ　げかみ
じへに　こめば　ぐけて　ぐわひ　げざつ　きぬち　ずさと　めへへ　ぐちに
が

たわわ／神奈川県／三宅悠介
わつづ　あわく　いあた　ねのへ　よくむ　けいざ　ふしや　てにぎ　とはも
あよぬ　こざら　さもご　ちきり　よあつ　ててす　けちわ　ごほこ　けねけ
がおじ　ぞも

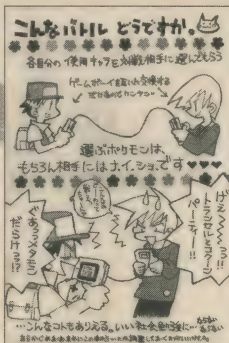
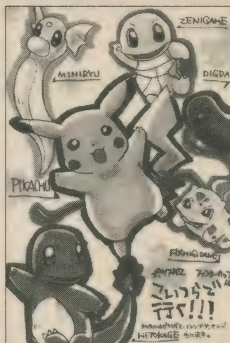
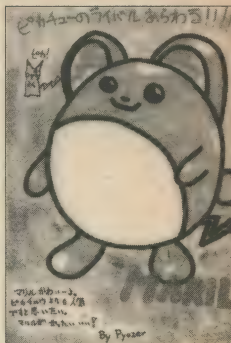
上野／大分県／早木建史
はよで　ぢじつ　まなら　おろし　ぢろじ　ぎつず　ふせぢ　りうち　へひで
しほえ　るぎさ　げかか　ぢりず　すおば　ふぎし　なぶほ　くはろ　ししり
くねた　ぞび

ボラ／宮城県／高橋政希
かばぞ　けあさ　ろすむ　そたい　まぎま　むでろ　べくこ　あよれ　ぎぞ

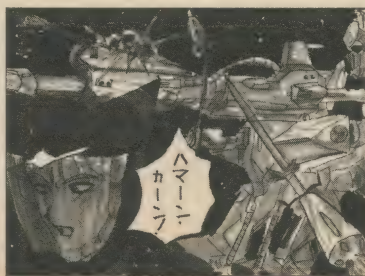
？？？／編集部
らちす　ぎれみ　ぶめさ　へでち　ぐでち　たせず　ふがば　ほれえ　ごへで
ぞぎば　すりて　ごたた　やへけ　でめあ　もてめ　ごめふ　ねぼわ　んほる
はもわ　ひに

ポケモンスタジアム2 もうあのポケモンはもらった!?

みんなはもう『ポケスタ2』でジムリーダーやライバルを倒してポケモンたちをもらったかな? 実はこれだけじゃなくって、さらにもらえるポケモンがいたのだ。それは「でんどう」に秘密があるぞ。ここに全150体のポケモンをそろえることができると……。とってもおもしろいポケモンがゲットできちゃうってわけ。でもこいつって実戦で使えるんだろーか？もらった人は教えてね。

⬅神奈川県／ひろこみのさん。おもしろそう

⬅東京都／きさらぎ浅葱さん。メンバーは彼ら

⬅スイス／後藤まやさん。ヨーロッパ直送!!

etc... その他おハガキなど

その他特設希望ハガキも続々と届いています。それと『実況GIステイブル』の大会結果は来月号で紹介するのでお楽しみに。先月からちょっとフライングしちゃった「あのロボットもの」に関しては、来月号で発表がありそうなので、特設が作れそうです。ていうか、もう右にハガキ載せてるんだけど……。その他ハガキが来はじめたのが『マザー3』の特設希望。全然ソフトの情報が出てこなくってなんとも言えない状況なんだけど……（年内には出るんだろーか？）これまた少しでも発売が見え始めてきたら、なんとかやってみたいと思っています。つーわけでみんなもどしどしお葉書よろしくね。

⬆愛知県／臥竜さん。このセリフがいいっす

おハガキのあて先は

ハガキを書くってのは結構エネルギーを必要とすることだ。でもそのエネルギーを込めた分だけ、思いも伝わってくるってもんだから、本誌を通して他の読者にも伝えられると思うぞ。好きなゲームの特設コーナーにエネルギッシュなハガキをどんどん送ってくれ。今後ともヨロシク頼むぞ。

宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER
by 中植茂久

今月は『マリオゴルフ64』です.

この辺だと思ったんだけど…

ドオオオ

ニッ
ムッ

スコーーン

ポトッ

やっぱりあの2人って、永遠のライバルだネ…
チッ
エッヘン

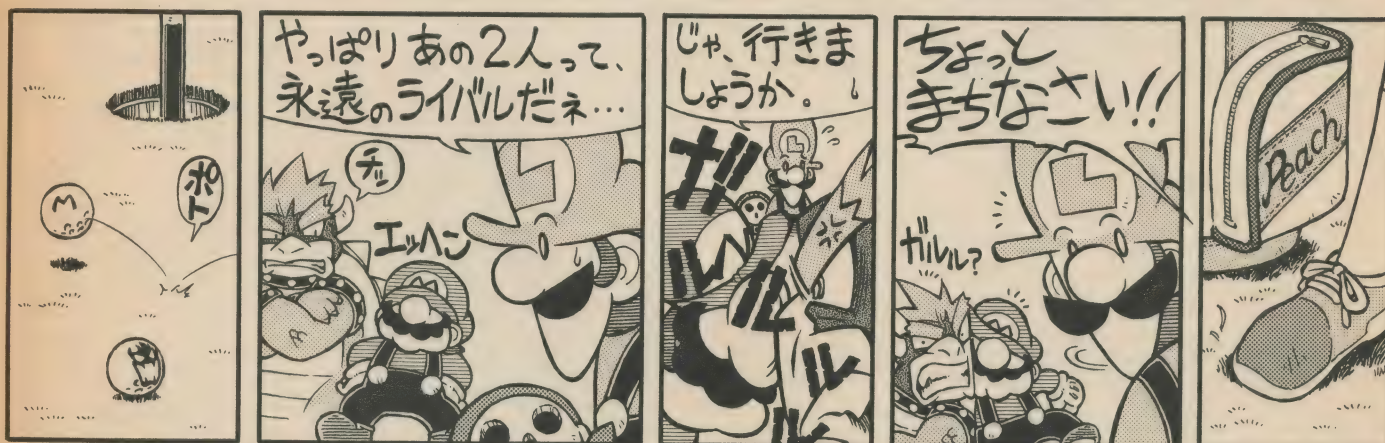
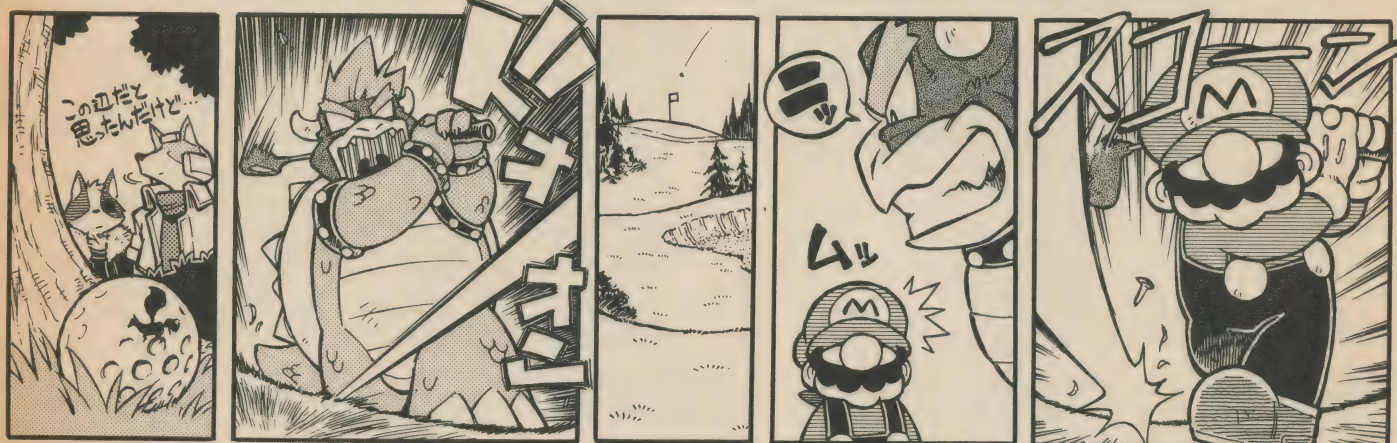
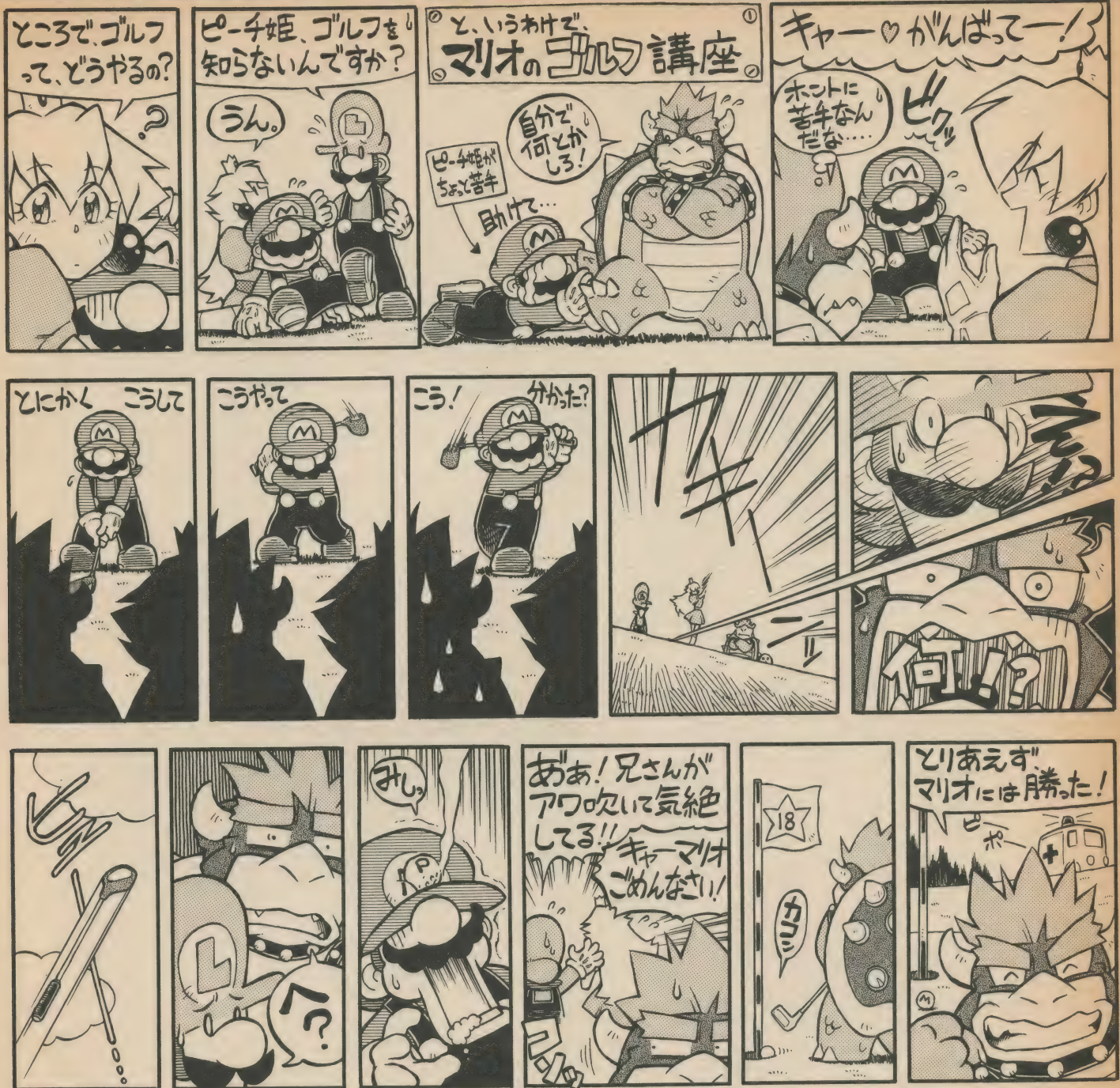
じゃ、行きましょうか。
ザルルルル

ちょっとまちなさい!!
ガルルル?

私も参加するわョ!

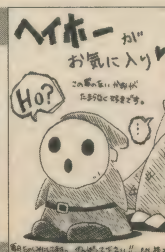
ピーチ姫!?
いつも私をのけ者にするんだから・・・・。
HEIHO-

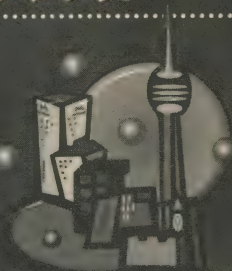
あっ♡
ピョ

マリオ.み〜〜〜っけ♡
あち
あち
ガキンッ

リクエストの多かったピーチ姫がついに登場です。彼女の前ではシャイなマリオはいつもの調子が出ない様ですね。さて次回は最近おとなしかったクッパが大暴れしそうな予感。お楽しみに!(BY 中植茂久)

宛先　〒102-0074　千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ　64ドリーム『DDD』係り

⬆北海道／柊ユイさん　⬆岡山県／姫月さん

●なんと女性キャラはゼルダ姫以来というDD。編集者としては毎月ピーチも登場してほしいですな。イラストやファンレター待ってます。

祝!!N64発売3周年記念で 烈女祝融婦人でアタック。

唐突だが、必殺技を考えるときにどんな単語を思いつく? 編集部マッシーの一押しは「マイネル」と「ラベンダー」だ。これに「ひぃぃぃっさぁあつ」と付け加えればもうそれで必殺技。

ゲームハードに進化は必要か!?

ついに、いや突如として現れた任天堂の新ハード。それについてどう思うかリサーチしてみた。今回は4人にリサーチした。

RESEARCH

進化というかエヴォリューション

新ハード大歓迎!! 新しモノ好きでワンダフルの10ダフル大好きというワンギャルかぶれの六郎さん(仮名)は、任天堂、松下の提携には肯定の意図は表明した。六郎さん曰く「DVDだよ。これで他機種に臆することなく、ムービーも生音もガンガン入れられるってこと。だったらスクウエアもエニックスも戻ってくる可能性あるんちゃうの?」。これについて同じく肯定意見の佐野さん(19歳。某私立大学1年生、理系)は、「松下のDVDを使うことは大賛成です。また松下と任天堂それぞれで機種を出すのもいいです。ゲームとネットワークなら任天堂、映画を見たいのなら松下と区別できるし、どこかの規格もままならないDVDよりは安心できますから」と言う。双方ともに一致したのがDVDというメディアを使うということ。そのDVDが映画も見れる共通規格であることを述べた。厳密に言うと現在DVDの統一規格というものは決定されていない。PS2に積まれるDVDとドルフィンに積まれるDVDは別物と考えていいだろう。佐野さんはこうも言った。「ハードの進化は必然的なことです。最先端の映像でプレイしたいし、ネットワークゲームも楽しみたい。今やパソコンは半年も待たずにバージョンアップする時代です。ゲームハードが進化しなくてどーするんですか?」と、筆者が車田正美のファンであることを見抜くように進化をエボリューションと言ってのけた。ハードが進化するのならソフトも進化するのか?という問いには六郎さんは「あって当然」、佐野さんは「しないと滅びる」とまで断言する。ハードが変わるのは時代の流れとしてもソフトがついてこれるのかどうかという問いには2人とも無言なのだが……。

ソフトがあればレヴォリューション

「ハードの進化つったってよー。ソフトがないとなんもならんぜよ。N64だってドリキャスだってそれで苦労したの忘れたんかい」と言うのは酒屋を営む藤原さん。「確かにハードは進化するのかもしれない。でもだからといっておもしろいゲームが出るとは限らないでしょ。今でも私の一番好きなゲームはGBの『Dr.マリオ』だし、ハードの機能をいかしまくったソフトはN64の『ゼルダの伝説』しかないもの。今年リリースされた新携帯ゲームはどうなの? 売れているの?」は、前回もリサーチさせてもらったシロガネーゼの聡美さん。両者はソフトがあってゲームハードを主張する立場をとり、新ハードについては懸念の色を示している。「いいソフトが出ればそれでいいのかもしれない。でもその最新技術についていけるメーカーがどれだけあるのだろうか?結局N64でもドリキャスでもヒットしたのはハードを作ったメーカーのソフトのみ。ま、厳密に言うとあのモンスターソフトは任天堂純粋の商品ではないけど……」と藤原さんはかなり厳しい意見を持っている。確かにN64発売当初、ハード発売から3ヶ月で出たソフト6、7は本しかなく、ユーザーは辛い思いをさせられた。新ハードで考えられるのはとーぜん、『マリオ』『マリオカート』『ゼルダ』の新作だが、64『ゼルダ』が昨年発売したことを考えれば新ハードでリリースされるのはおそらく2~3年後と想定される。ソフトが少なくなるのは否めないだろう。聡美さんはこうも言った。「おそらくネットワーク機能を使った『ポケモン』が出るでしょうけれど、GBのような手軽さは味わえないのではないかしら。あの手軽さこそがユーザーを引きつけてやまないのにね」。

結論 CONCLUSION

ハードの進化は否めないが、それに付随するソフトの進化も必然とされる。それを受け手であるユーザーが希望できない所にジレンマがあるのではないか? 予想されるネットワーク機能ゲームがそれを改善してくれる光になりそうな気はするが、そーなると一番ガンバってもらわなければいけないのはNTTということになるではないか? 電話代高すぎるもんね。頼みますよ郵政省!!

ネットワークの先に見えるのは光かそれとも闇か

【あて先】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ヌルゲーリサーチ200X」係

Ogre Battle 64
オウガバトル
Person of Lordly Caliber
発売直前マップ攻略!
P60~
攻略しよう。そうしよう。
とことん攻略第2弾!
P68~
マリオゴルフ64
8
64DREAM
SPECIAL
AUG.1999

Person of Lordly Caliber

タイトル	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
発売元	任天堂(開発元:クエスト)
発売日	7月14日
価格	7800円
容量	320M
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用
備考	バックアップカートリッジ

発売前5ステージ攻略!

ついにやっと発売日が決定しました!長い間首を長くして待ってきたみなさん、とうとう遊べる日がやってきたのです。と言うわけで、いきなり発売前攻略をすることになったのだ。まずは、簡単にゲームの流れをおさらいしてから、ゲーム開始時のキャラクターメイキングや、第1章の5話までのステージ攻略を行っていくぞ。第1話、第2話は以前に詳しくお伝えしたので、簡略化して要点を攻略していこう。また、今回の攻略記事では、ストーリー的な要素も簡略したぞ。なぜなら、それはあなたが楽しむべきものだから。主人公マグナスの経験する革命の波は、まさに君の体験となるのだ。

今までになかったほどの大きな戦争が幕を開けるのだ…

マグナス・ガラント

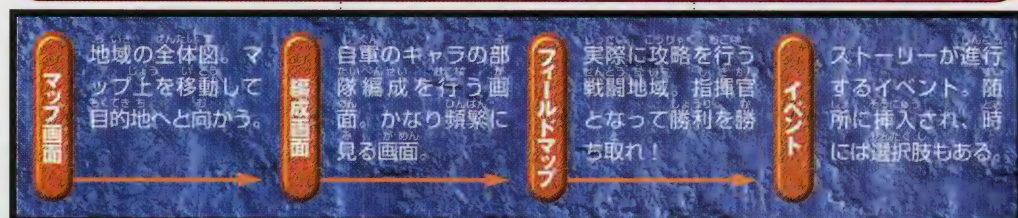
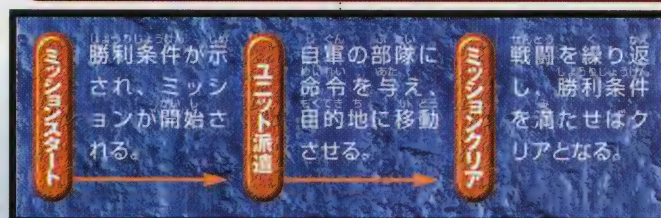
主人公。士官学校卒のエリートだが新米。革命の流れに巻き込まれる

ゲームの流れ

マップ画面 地域の全体図。マップ上を移動して目的地へと向かう。
→ **編成画面** 自軍のキャラの部隊編成を行う画面。かなり頻繁に見る画面。
→ **フィールドマップ** 実際に攻略を行う戦闘地域。指揮官となって勝利を勝ち取れ!
→ **イベント** ストーリーが進行するイベント。随所に挿入され、時には選択肢もある。

フィールド画面の流れ

ミッションスタート 勝利条件が示され、ミッションが開始される。
→ **ユニット派遣** 自軍の部隊に命令を与え、目的地に移動させる。
→ **ミッションクリア** 戦闘を繰り返し、勝利条件を満たせばクリアとなる。

ユニットを派遣する

ゲームの核となるのがフィールド画面。ここが、いわゆる戦場であり、ストーリーに沿って、自軍の部隊を指揮していく場所だ。プレイヤー扮する主人公マグナスは、士官学校を卒業したての新米士官候補生。その境遇は、物語の進行と共に変わっていくが、指揮官という立場は変わることがない。自軍キャラの特性を把握してユニット(最大5キャラからなる部隊)を編成し、そのユニットを戦地(フィールド)に送り込む。戦地の地形や、敵の陣形を頭に入れて、効率の良い戦闘を行っていくのが君の使命なのだ。キャラクターの能力を活かした編成を行い、地形に合った作戦を展開しよう。

戦闘はオートバトルで、プレイヤーの介入には制限がある

ティオメデス・ラング

主人公の配属される南部軍の同僚。血気盛んで短気だが、明るい男

士官学校修了式の選択

初めてゲームを開始すると、オープニングの後、マグナスの士官学校の修了式が始まる。主人公の名前、誕生日を設定すると、祭主との問答形式で、7つの選択を迫られる。それによって初期パラメータや初期ユニットが決定するのだ。選択の違いによる初期ユニットのパターン例を紹介しよう。

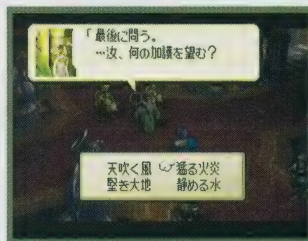
答え方によってパラメータや初期ユニットが決定する

祭主の質問と回答例

質問	回答①	回答②	回答③
携える剣に何を宿す？	信念	憎悪	鋭気
その剣で何を断つ？	束縛	静寂	欲望
天の神に何を求める？	勝利	犠牲	肉体
天の神に何を捧げる？	栄光	自由	愛欲
大地に何を求める？	平和	混乱	平穏
大地から何を排す？	混沌	秩序	流転

回答に対する初期ユニット

回答①の場合	ファイター×5・アマゾネス×2・フェンサー・ビーストテイマー
回答②の場合	ファイター×4・アマゾネス×4・ナイト・ウィッチ
回答③の場合	ファイター×5・アマゾネス×3・ドールマスター・ソーサレス

初期のユニットは3つで、第1話の直前にディオ+1ユニットが自軍に加わる。表には記していないが、そこで加わってくるディオのいない方のユニットも修了式での選択によって変化する。上に示したのはあくまで一例で、選択のパターンは無数にあるため、プレイヤーによって初期のユニットは当然違ってくるわけだ。だが、キャラクターよりも重要なのは、その後のユニット内のフォーメーションである。キャラクターの能力を最大限に生かせるように、編成し直してあげよう。また、最後に選択する「守護を求める神」はそのまま主人公の属性となる。4つのエレメントから選択しよう。

この選択により、主人公の属性と、手にするエルムペドラが決まる

Prologue 顔を伏せ、重く重く歩く人々

第1話：南部辺境

勝利条件
敵本拠地（テオドリクス採掘場）の解放

敗北条件
自軍本拠地（ゼミオ）の制圧
主人公マグナスの死亡

この地域に増えてきた山賊と魔獣の掃討を命じられるマグナス。軍師ヒューゴーから、その指揮を命じられ、ディオと共にテニー平原へと向かった。が、待ち受けていたのは、目的をもって行動していた反乱分子であった…。

山賊及び魔獣の掃討

出現する敵はLv.3～Lv.4。特に難しい敵ではない。敵全滅、全拠点占領をめざそう。重要なのは、ユニット内のフォーメーションを整えること、ジャドで回復アイテムを買うことだ。アイテムはクリア後の編成画面でユニットごとに持たせよう。

BOSS ……十駄のスタビロ

スタビロはバーサーカーで、ワイバーン1体を連れている。ともに肉弾攻撃を2回ずつ行使してくる。が、決して苦労する敵ではない。攻撃力は高いので、体調を十分回復しておこう。

彼らはただのオトリだった…

第2話：火 種

勝利条件
ユミル王子の救出
敵本拠地（ヴォルムス採掘場）の解放

敗北条件
自軍本拠地（スアキン）の制圧
主人公マグナスの死亡

スタビロから、ユミル王子の襲撃計画を知ったマグナス。早速ヴォルムス採掘場に向かい救出に成功する。が、ユミルの従者、中央騎士レイドに「反乱分子皆殺し」を命じられるマグナス。彼はそのやり方に疑問を感じるのだった。

ユミル王子を襲う反乱分子

このルートで斥候をブロック。さもないと…

ボスを倒すと、大きなイベントがある

Lv.3～Lv.4の敵が出現する。特にクレリックのいるユニットは、クレリックから先に倒してしまおう。注意すべきは、スアキンの西から迫ってくる斥候。クレリックが2体いるので、攻撃力の高いユニットを向かわせておこう。

BOSS ……奸人クァド

クァドはLv.6のビーストテイマー、配下は同レベルのヘルハウンドだ。ビーストテイマーはユニット内の魔獣の力をアップさせるので、ヘルハウンドの攻撃力、防御力が上がっている。しかも、ヘルハウンドは3回の肉弾攻撃を加えてくる。クァドに攻撃を集中するのが良策だろう。

ヘルハウンドの攻撃力は高い

マップ凡例：■＝自軍本拠地 ■＝敵本拠地 ●＝自軍拠点 ●＝敵拠点 ●＝中立拠点 SHOP＝ショップ ✚＝魔女の館

Chapter.1 後ずさることは許されず、言葉も理もないままに…

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber

第3話：遊撃指令

～蒼天騎士団結成～

南部軍将軍ゴデスラスから、クレネル峡谷にいる反乱分子の遊撃を命じられるマグナス。情けをかけずにせん滅させるよう厳命された。今回から、同じく士官学校を卒業したレイアが部隊に加わり、部隊名を「蒼天騎士団」と名付けたのだった。

勝利条件

敵本拠地（デュアハ砦）の解放

敗北条件

自軍本拠地（バルデラの町）の制圧
主人公マグナスの死亡

今回から自軍に加わるレイアはブレイズナイトという特殊なクラス。槍を装備し、肉弾攻撃と風魔法ライトニングを行使するヴァルキリー系のタイプだ。さらに、彼女のユニット内には、バルキリー2体がいるので序盤では強力なユニットといえる。敵は、Lv.3～Lv.4だが、ゴーレム、アースドラゴン、グレムリンといったやっかいなものも出現するので、軽々しく単騎で拠点を攻めようとはしないほうがいい。左右のルートに、力を平均して進軍しよう。右ルートのユニットには、回復アイテムを持たせよう。

このマップから参加するレイアユニット。とても頼りになる

レイア・シルヴィス

士官学校卒ながら家柄は貴族。勝ち気な性格でマグナスに対抗意識を燃やす

BOSS 羅綺のエフェミネット

前列にファイター2体、後列にはエフェミネットとアマゾネス2体、というユニット。エフェミネットのライトニング、アマゾネスの間接攻撃「矢を射る」は、フォーメーションの位置に関係なく攻撃を加えてくる。つまり、ダメージを抑えるために後列に配置した弱いキャラにも被害がでるということだ。が、エフェミネットの前面にはキャラクターがいないので、直接攻撃もあたりやすい。攻撃コマンドを「指揮官を狙え」にしておけば、難なく倒せるだろう。

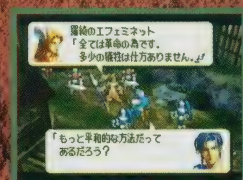
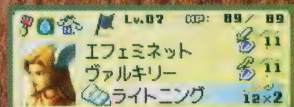
Lv.07	HP:	89／89
エフェミネット		11
ヴァルキリー		11
ライトニング		12×2

仲間を待って戦うエフェミネット

後列からライトニングを行使する

Story Line

差別されることに耐えかねた下級民によるユミル王子襲撃事件。反乱分子の首謀者は、隣国ゼノビアの騎士達の助けにより逃走した。が、後に中央政府により捕らえられた首謀者は公開処刑にかけられる。噂では、軍の面子と政府の威厳のために無関係の人間を処刑したとも言われ、反乱の火の手はますます広がっていく。そんなおり、クレネル峡谷で活動する反乱分子の一掃を命じられる、マグナス。無事任務を果たしたものの、反乱分子の「パラティヌス革命軍」結成への不安を隠せない。そこへ、ゴデスラス将軍から新たに2つの指令が下された。

単なる賊軍とはいいがたい革命軍。マグナスの心は…

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber

第4話：進むべき道

～ユミル王子を護衛せよ～

マグナスに与えられた2つの命令とは、西部地域へ向かうユミル王子一行の護衛。もう1つは、ゼノビア国境付近の革命軍の排除だ。とりあえず、幼なじみでもあるユミル王子の護衛と、西部関門の制圧のためマイリージャへと軍を進めることにした。

勝利条件

敵本拠地（ブルグンド城）の解放

敗北条件

自軍本拠地（ダンクワルド）の制圧
主人公マグナスの死亡
ゲストユニットユミルの死亡

第4話と第5話は、攻略順序の選択ができる。エルゴレアでトロアが仲間になるため、先にこちらを選択するのがよいだろう。ここでは、ユミル王子のユニットがゲストで参加し、彼を守らねばならない。が、かなり強力なユニットなので、あえて護衛をする必要はない。逆に、ユミルがブルグンドに到着する前に、拠点をいかにすばやく解放できるかが勝負どころだ。

ブラックナイトはかなり強いぞ

BOSS 雷同のノクターン

全体的に、Lv.6～Lv.7の敵が出てくるので、自軍のユニットもLv.6くらいにはしておきたい。ボスユニットは、強力な攻撃力を持ってはいるが、ウィザードは直接攻撃にとことん弱い。後衛にアマゾネス、前衛に盾となるキャラを配置し、バトルコマンドを「指揮官を狙え」にしておけば問題ないだろう。

ユミルがいるとボスの反応が異なる

ノクターンの魔法ライトニング

Story Line

進軍中に重装歩兵（ファランクス）のトロアを仲間に加え、無事ユミルを西部地域の関門まで護衛する。別れ際、ユミル王子は自分の心中、下級民が苦しめられている現状を打破したいという思いをマグナスに打ち明ける。が、ヴォルムス採掘場で中央騎士による非道な行為を、自分の力ではどうすることもできなかったマグナスは、その思いに応えることができなかった。そして2人は、おたがいの目的地へと向かっていった。

選択次第で仲間に加わってくれるトロア

無力さを知ったマグナスはユミルに同調できない

マップ凡例：■＝自軍本拠地 ■＝敵本拠地 ●＝自軍拠点 ●＝敵拠点 ●＝中立拠点 ＝ショップ ＝魔女の館

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber

第5話：問いかける者

～南下する革命軍～

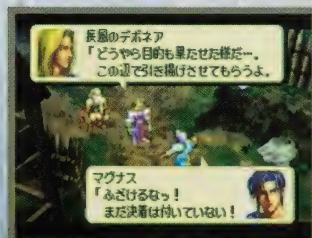
パラティヌス王国の南に位置するゼノビア国境付近で革命軍が不穏な動きを見せている。いったいどのような思惑があるのか知れないが、革命軍をたたき潰すように命じられている蒼天騎士団は、敵が陣取るクレネル峡谷砦へと向かうのだった。

勝利条件
敵本拠地（クルネル峡谷砦）の解放

敗北条件
自軍本拠地（エサウェラの町）の制圧
主人公マグナスの死亡

Lv.7～Lv.9の敵がひしめくマップ。東西2つのルートに分かれて進軍することになるが、東のルートは拠点が少なく、敵の数も多い。しかも、キャラが死亡した場合、カリュアまで戻らねば復活させることはできない。東ルートには、自軍のなかでも強めのユニットを投入するのが良策だろう。回避率の高いグレムリンやフェアリーの対策に、命中率の高いニンジャをユニットに加えよう。

Story Line

ゼノビア国境付近を次々と南下していく革命軍。彼らの目的は非戦闘員を、ゼノビアへ亡命させることだった。クレネル峡谷砦を守っていた、ゼノビアの騎士デボネアは、目的達成とみるや、仲間のギルバルトと共に立ち去ってしまった。革命軍に荷担する異国の騎士達の真意がはかれないマグナスは、退却しようとする彼らに迫り、勇者デスティンに詰め寄った。しかし、自分でも何が正しいのか解らなくなっているマグナスは、彼に刃を向けることができない…。

革命軍は南部軍との戦いを目的とはしていなかった

デスティンらの真意がはかり知れないマグナス

BOSS　疾風のデボネア

かつて、神聖ゼテギネア帝国の四天王であったデボネア。中衛からも「斬りつける」を2回行使してくるが、彼の配下のナイト2体は、後衛であるために1回しか攻撃をしてこない。前衛に防御力の高いキャラを配置したユニットを矢継ぎ早に戦わせれば勝てる。敵のすぐ手前にあるイールやテムピドロにユニットを集め、ユニットを回復させた後に、両側から挟み撃ち攻撃に移ろう。

なるべくなら戦いたくない、そんなそぶりを見せるデボネア

防御、攻撃ともに均整のとれたジェネラル、デボネア

クラスチェンジシステムを把握しよう

以前から何度も紹介しているが、クラスチェンジとは、キャラクターの職業替えのこと。戦闘を重ねることで、より特徴のあるキャラクターに成長するということだ。詳しいパラメータ条件等は今後紹介していくとして、今回は、人間クラスの進化の系譜を紹介しておこう。戦士は、だれもがソルジャーから出発する。3人で一人前とみなされるソルジャーは、ユニットの中で戦っているうちに、ある時ファイターかアマゾネスに昇格する。そして、男女それぞれの専門分野へと進んでいくのだ。一部には、特殊なアイテムや特殊な条件が必要だったり、死んでから生まれ変わるクラスも存在する。

編成画面でクラスチェンジ可能なキャラをチェックする

パラメータ条件を満たし、必要な装備品をそろえればチェンジ可能

Class Change System

ソルジャー ●初期クラス

◎女性

アマゾネス ●基本クラス

- ●転生クラス：リッチ、エンジェルナイト、ゾンビ
  - エンジェルナイト → セラフィム
  - ゾンビ → スケルトン → ゴースト
- ●専門クラス(ノービス)：アーチャー、ドラゴンテイマー、ヴァルキリー、ソーサレス、クレリック、ウィッチ
- ●特殊クラス：センチュリオン、プリンセス
- ●専門クラス(マスター)：ディアナ、ドラゴンマスター、フレイア、セイレーン、プリースト

◎男性

ファイター ●基本クラス

- ●転生クラス：ゾンビ、ヴァンパイア、リッチ
  - ゾンビ → スケルトン → ゴースト
- ●専門クラス(ノービス)：ナイト、バーサーカー、フェンサー、ファランクス、ビーストテイマー、ドールマスター、ニンジャ、ウィザード
- ●特殊クラス：センチュリオン
- ●専門クラス(マスター)：パラディン、ブラックナイト、ソードマスター、カタクラフト、ビーストマスター、エンチャンター、ニンジャマスター、ゴエティック、ドラグーン

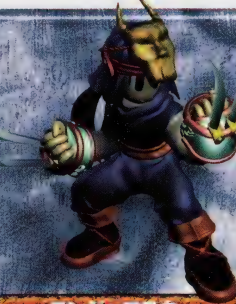
マスタークラス未公開の10キャラ紹介

クラスの中でも、専門分野を極めたものだけがなることのできるマスタークラス。まさに技を極めたスペシャリスト達だ。このレベルに到達するには、高いハードルのパラメータ条件を満たし、そのクラスに見合った装備品をそろえてやらねばならない。序盤で彼らを見かけるのは、ユミル王子のユニットにいるブラックナイトぐらい。自軍のなかで彼らにお目にかかることは、まずないだろう。

経験値稼ぎのために、トレーニング場へ通うことも

序盤の装備品にマスタークラス用のものはない

ブラックナイト

漆黒の鎧に身を包み、敵を威圧する恐怖の騎士。武器に宿る力を引き出し、魔法として行使することもできる。武器はサタンブローバー。

ドラグーン

竜に対し圧倒的な攻撃力を誇る騎士。対竜装備に身を包み「ドラゴンキラー」の異名をとる。ドラゴン以外への攻撃力、防御力も高い。

エンチャンター

人形遣いを極めたものが得る称号。人形やゴーレムに命を吹き込み、実力以上の力を引き出せる。決して自らの手で攻撃することはない。

ニンジャマスター

闇に生きる「忍」の実力者であり、その頭目でもある。複数の魔法を操る「忍術」を身につけ、敵の苦手とする属性の魔法を行使する。

ビーストマスター

魔獣遣いを極めたものだけに与えられる称号。魔獣と心を通わせて、彼らの潜在的な能力を存分に引き出すことができる。

ソードマスター

剣術を極めた達人。彼の太刀筋は常人には見切ることはできず、神速の切っ先は衝撃波「ソニックブーム」をも生み出す。

プリンセス

真の品位とカリスマを持つお姫さま。その言葉は味方の士気を高め、実力以上の力を発揮させる。敵の苦手な魔法を行使できる。

ディアナ

弓矢による攻撃を極めたクラス。弓の力を最大限にまで引き出し、次々に敵を射抜いていく、間接攻撃のスペシャリスト。

フレイア

神に仕え、神の加護を得る女性戦士。強靭な肉体と精神を併せ持ち、槍術と魔法を駆使して戦う。知力、攻撃力の均整が取れたクラス。

プリースト

その厚い信仰心から高い地位を与えられた僧侶。慈愛に満ちた祈り「ヒーリングプラス」は、より多くの仲間の傷を癒す。

みんなはもう『マリオゴルフ64』で遊んでみたかな？
遊んだひとなら、本格的なゴルフゲームでありながら、いろんな遊びの要素もふんだんに盛り込まれた楽しいゲームだってことはすぐにわかったよね。この時期はあんまり外で遊べないし、『マリオゴルフ64』でバッシッとボールを飛ばして、スカッとするのもいいんじゃない。

今月は状況に応じたショットの方法と徹底コース攻略

実際のゴルフでもそうなんだけど、うまく打ったはずなのにちゃんとボールが飛んでくれないとか、もっと高いテクニックの打ちかたをマスターしたいって事があるよね。そこで今月は、前半ではゲームを攻略するうえでポイントとなるショットの方法を簡単に解説しよう。そして後半ではパターコースのルイージガーデン、リングショットのコース1とコース2、それにヘイホーデザートとヨッシーアイランドの合計5つのコースを徹底攻略するぞ。先月号とあわせて読むとさらに分かりやすいと思うので、まだ買っていない人は本屋へ急げ！！

タイトル	マリオゴルフ64
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜4人
備考	振動パック対応
	64GBパック対応

LESSON 1 斜面での打ちかたが難しい

常に平らなところで打てれば、ゴルフはとっても簡単なんだけど、実際のゴルフでも斜面からのショットが多い。画面はヘイホーデザート18番、斜面からのショットだ。画面のボールが飛んでいく方向を見てもらえば一目瞭然だが、つま先あがり（＊1）の場合はボールがピンの左に飛んでいくのがわかる。だからピンの方向に飛球線の方向をあわせて打つようにしよう。ただし、ロングホールの2打目など、直接ピンをねらわないようなショットでは、ピンを目印にせずに、Rボタンで落としどころを確認してから方向を調整しよう。とにかく、つま先上がりはボールが左に、逆のつま先下がりはボールが右に曲がるって事を常に頭にいれておくようにしよう。

このままでは左に飛んでいく

飛球線をピンに合わせよう

Rボタンで確認してみよう

飛距離のでるクラブを選択

LESSON 2 いろんなクラブをつかい分けよう

ゴルフのルールでは、キャディーバッグにいれて試合で使えるクラブは14本と決められている。この14本のクラブを駆使すればいろんな打ちかたができるわけだし、それを考えるのもゴルフの楽しみの1つなのだ。『マリオゴルフ64』では、残りの距離や状況に応じて、自動的にクラブを選択してくれる。でもどうせなら、いろんなクラブで打ちかたを試してみよう。ゴルフはインサイドワークのゲームと言われている。つまり、ただやみくもにピンにむかってボールを打っていくだけじゃなく、同伴プレイヤーとの駆け引きや、工夫がなければ勝てないってことだ。1つの打ちかたにこだわらずに、誰も思いつかない打法にもチャレンジしてみよう。

ドライバーでアプローチもOKだ。ワリオがよくやるよね

タイガーウッズがたまにやるグリーンエッジからの3Wを使ったアプローチ

パターコースでは池の上をすすむ水切りショットも可能だ

クラブスロットだといやでも使用クラブが決められちゃうぞ

LESSON 3 高い球と低い球を打ちわけたい

高い球と低い球の打ちわけは、先月号でも紹介したように、ショット位置（ボール上の赤い点）を変えることで打ちわけられる。やり方はボールを打つときにZボタンを押しながら、3Dスティックでボールの赤い打点を上にあげると、低い弾道の球が、下に下げると高い弾道の球が打てるぞ。低い弾道の球は地面に落ちてから止まりにくいが風にながされにくく、高い弾道の球は止まりやすいけど風に流されやすいということを頭にいれておいてほしい。また飛距離のでる、ドライバー（1W）やスプーン（3W）は球が低い弾道で飛んでいくので、ハーフショット（＊2）で距離をあわせながら、風に負けない低い弾道の球を打つのも1つのテクニックだ。

高い球を打って正面の木の上を越えていくしかなさそうだ

ここはドライバーのハーフショットでうまく切り抜けよう

LESSON 4 パッティングの極意を教えて

「ドライバーイズショウ、パットイズマネー」と言われるプロゴルフの世界。つまり勝負を決するのはパッティング次第だということ。パター(＊3)に関する有名な格言を1つ教えよう、これが極意かも。「ネバーアップネバーイン」、要は「とどかなければ入らない」ということ。カップの位置まで球がとどかなければ、1億回打っても入らないわけだ。わかったかな？

パッティングの極意5ヶ条

左右の傾斜を確認するべし
上りか下りかを確認するべし
信じたラインを疑うべからず
迷った時はまっすぐ打つべし
強気でガツンと打つべし

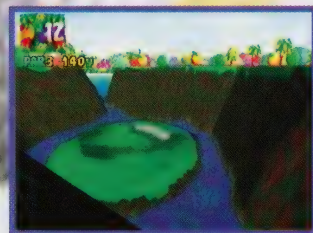
赤くなっているところは高くなっている。この場合大きく左に曲がる

Rボタンを押すと反対側からもラインを見れる。必ずチェックしよう

左に曲がって右にまがるライン。こんな時は距離をあわせてまっすぐ打て

LESSON 5 風の読み方がわからない

風の読み方はゲームを攻略していく上での大きなポイント。明確な基準はないが、目安としては、風力2～3mにつき1クラブ分の影響を受けると考えよう。つまり、正面から8mの風が吹いている場合は、3～4つ上の（飛距離のでる）クラブにかえるのだ。これにはいろんな条件（キャラによってもちがう）があっていちがいには言えないが、「風からうける影響はかなり大きい」ということだ。風の方向や風力を常に考えながら、クラブの選択やショットの方向を考えないと、絶対にスコアはまとまらないぞ。

風が強い時は無理せず広いところをねらって打つほうが安全だ

特にこんなに強烈な打ち下ろしのホールだと風の影響もハンパじゃない

LESSON 6 意識的に左右に球を打ちわけたい

簡単に言うと2つの方法があるのだ。まずは先月号でも紹介したように、パワーゲージのミートエリアでの打ちわけ。移動するバーをエリアセンターのバーよりも右に止めればボールは左に、左に止めればボールは右に曲がって飛んでいく。もう1つの方法はレッスン3と同じくボールのヒットポイントを変える方法だ。球の右を叩けば球は左に、球の左を叩けば球は右に飛んでいくのだ。こうした打ち方をマスターして、球を自由自在にコントロールしよう。

練習はドライビングレンジが最適。ここならいろんなショットが試せるぞ

飛距離は落ちるけど、ヨッシーでも左に曲げる球がねらって打てるのだ

ゴルフ用語の基礎

（※1）自分の正面が高くなった斜面で、かかとよりも爪先が上がった状態のこと。この場合は実際のゴルフでも、ボールは左に曲がやすいので、右をねらって打つ。正面が下がっている場合は爪先下がりで、ボールは右に曲がりやすい。

（※2）フルショット（パワー全開のショット）に対して、半分位の力で打つショット。通常は力を抑えて打つショットの事をいう。アプローチなどの距離の短いショットで多用する。

（※3）パターには、T型、L型、ピン型、かまぼこ型などいろんなタイプがあり、価格も千差万別。バブルのころには純金パターなんてのもあったけど、値段が高いからよく入るというものでもない。ようはその人との相性の問題なのだ。

（※4）プレイオフの形式の1つで、直訳すると、突然の死という意味。エキストラホールで（通常18ホールのどれか）延長戦を行い、最初に1ホールとった方が勝ちになる。かつては18ホールのプレイオフもあったそうだが、時間がかかることなどの理由で、ほとんどのトーナメントではこの方法が採用されている。

はみだしマリオゴルフ キャラゲットで18ホール戦っても決着がつかないとサドンデス方式（＊4）のプレイオフ（延長戦）になる。このときコースはすっかり夜になっているのだ。

パターコースは数字とアルファベットをデザインした見事なコース。攻略方法は1種類だけじゃないので、いろんな打ちかたをためしてね。

ルイージガーデン徹底攻略

パターコースはルイージガーデンとピーチキャッスルの2種類のコースが用意されている。それぞれ18ホールずつ、36ホールで遊べるのだ。ゴルフは操作が難しくてうまくできないって人も、ここならパターだけなので気楽に遊べそうだ。いずれのコースも転がり具合の違う3種類のコースがあり、今回はふつうの速さのグリーンでの攻略をしているので、実際に遊ぶときの参考にしてね。

ホール1

とにかくまっすぐストレート。アップダウンはあるが傾斜はないので距離感のみが勝負なのだ。1打で入れちゃえ。

ホール2

数字の2の上の部分にあてて3クッションでねらう。パターはロングにして目盛りは4つ手前くらい。

ホール3

画面を参考にして2クッションでねらう。または画面と逆に打ってジャンプさせる方法もあるので試してみよう。

ホール4

角度さえあえばあとは距離感だけが勝負。画面の方向にパターミドルで、目盛り3.5個手前でバッチリだ。

ホール5

画面の上をねらってジャンプ台を利用し、ピンに合わせよう。下からねらうと60m打っても届かないのだ。

ホール6

パターはロングにして、3クッションでだいたい95m位打つのがめどだ。方向は画面を参考にしてね。

ホール7

画面のように右はしギリギリをねらって打とう。力加減はミドルパターで目盛り4つ残しくらいが適当かな。

ホール8

右でも左でも同じだが2クッションでピンがねらえる。ロングパターにして目盛り7つ残しが適当だ。

ホール9

おそらくベストじゃないだろけど何とか発見した1パットルート。2打目を池すれすれに打つのがコツ。

ホール10

ここからはアルファベットのコースがはじまる。ここはかるく2クッションで決めちゃいましょう。

ホール11

画面のように1クッションでいくか、反対側に打って池の上を水切りショットするかのいずれかだ。

ホール12

2クッション目が、ピンのある上の段ギリギリならば成功。反対方向からもジャンプで攻められる。

ホール13

Dの右側をねらって、ロングパターで目盛り6つ残しで打つと、なぜか4クッションでカップインするのだ。

ホール14

いろいろ試したところ、この角度できっちり30m打つと1打でカップインすることが判明したのだ。お試しあれ。

ホール15

このコースも画面の角度できっちり30m打つと、3クッションで見事にカップインするのだ。これも偶然発見。

ホール16

ここは正面のジャンプ台に打って、奥の板でバウンドさせるのがいい。思い切って強めに打ってね。

ホール17

Hの真ん中の棒の中を何度かバウンドさせてピンの近くに運ぼう。強さはロングパターで目盛り7つ残しが目安だ。

ホール18

いったん後ろに打ってからバウンドさせてピンをねらう。この角度で60m打てばとにかくカップインするぞ。

リングコース徹底攻略

今月はコース1・2の全12ホール

コース上にセットされたリングにボールを通過させながらプレイするのがこのリングショットのコース。ショットごとにリングの位置を確認しながら打たないと、簡単にはクリアできない。リングショットでは、リングを通してもそのホールをパー以内であがらないとクリアしたことにならないのだ。1打1打を大切に打たないと、クリアできないぞ。

くぐってみたい ワ!

リングの位置はティーグランドから150Y地点の上空。風をうまくよんで170Y程度打てるクラブを選択しよう。2打目でグリーンにのせるのは難しくないので、2パットのパーで難なくクリアしよう。

風にもよるがヨッシーなら3番アイアン

あのおかをのぼれ!

距離に合わせたクラブだとリングよりも高くボールが上がる。リングの高さに合わせて、低いボールが打て、飛距離が出るクラブを選択してハーフショットで攻めよう。飛距離はパワーゲージでうまく調整してね。

そのまま打つと飛び過ぎるので注意してね

たにぞこの リング

1打目は斜面の手前に止めて、2打目でリングをねらう。リングをうまく通過できると100Y前後の距離が残るはず。ここからの3打目はかなりの打ち上げになるので、大きめのクラブでグリーンをねらうようにしよう。

ポイントは3打目。飛距離の出るクラブで

いけのうえの 3リング

リングは池の上にあるので、1打目は池の手前ギリギリに止めよう。170Y打てば十分だ。2打目は200Y程度のショットになるので飛距離のないキャラはちょっと苦しいかも。3オンの1パットで決めるしかない。

雨だと飛距離が落ちるので注意が必要だぞ

クリークをこえて

1打目は200Y付近のフェアウエイが左に少しふくれている場所がベスト。2打目はリング内側の右をかすめるように打てばグリーンをねらえるはずだ。2打目をグリーン左の小川に入れないように注意してね。

1打目をラフにいれると2打目が難しくなるぞ

うおうさおう しよう!

1打目は最初のリングを通して230Y付近の平らなところに打つ。2打ではグリーンにのらないので、3打目がピンによるかどうかがポイント。3打目は正面の木を避けて、木の上をねらおう。斜面なのでピンの方向に注意してね。

3打目は正面の木を越える高い球で打とう

リン!リン!リング!

リングは2打目で一気に抜けるので、リングの位置を全体マップで確認してから1打目を打とう。パー5のホールなので、落ち着いて3打目でグリーンにのせる事を意識して打てば難しくないはずだ。

風によるが1打目はこの方向がねらいめだ

ふたまたクリークの アーチ

正面の小川に囲まれた島に1打目を打とう。キャラの持ち球にもよるが、リングの左側から攻める方が、リングを通過させやすい。飛距離のないキャラは手前にとめて、2打目でリングを通過すれば問題なし。

250Y打って1打でリングを通過しよう

ジグザグに いこう!

コースのかたち通りに打っていけば、うまく3つのリングをクリアできるはずだ。パー5のコースなので3打目でグリーンにのせれば楽勝だろう。2つ目のリングをはずしやすいので、それだけを注意しよう。

2つ目のリングは見た目より高い位置にあるぞ

かくれんぼリング

リングは230Y付近の林の中にある。とにかく1打目の落としどころがすべて。リングの正面手前にうまくボールを落とせないとクリアできないぞ。2打目は右手前のバンカーに注意して打てば問題ないだろう。

1打目をこのあたりに打てないときびしいぞ

いけをこえて イケ!

池の上にあるリングを越えていく。飛距離のないキャラだと非常に難しいコースだ。1打目はどこから打っても右にいきやすいし、かなりの打ち上げなのでボールの下を叩いて高い球で池を越えればなんとかなる。

そのまま打つと池を越えない。高い球で

あっちこっちアーチ

1打目は正面のリングに向かって打てばOK。2打目は2つ目のリングの手前にとめて、3打目を3つ目のリングの手前にとめる。ただし4打目は距離がないのでリングの手前ギリギリから打てないとリングを通過しないぞ。

4打目を打つ位置が攻略のポイントになる

はみだしマリオゴルフ

リングショットで遊べるコースは全部で6コース。それぞれのコースに6ホールあるから全部で36ホールも遊べるわけだ。でも後半になるにしたがってどんどん難しくなるので覚悟しておいてね。

MARIO GOLF 64

ヘイホーデザート徹底攻略

さらに難易度が上がってきた3つ目のコースが「ヘイホーデザート」。砂漠の中に作られたようなコースで、フェアウエイの多くは馬の背（馬の背中のように真ん中が高くて左右が下がっていること）になっている。フェアウエイをはずすとラフで、さらにそのまわりは砂にかこまれており、従来のコースよりもさらに正確なショットが要求されるぞ。特に左右からの強い風には注意が必要だ。

1H PAR4 360Y

飛距離のあるキャラは一気に奥まで、飛距離のないキャラは手前のフェウエイに落とそう。この時、手前目に止めないと2打目でサボテンが邪魔になって打てないぞ。

2H PAR3 153Y

バンカーに囲まれたひょうたん型グリーンのショートホール。左右からの風がキツイと難しくなる。打ち下ろし分は1つ小さいクラブか、1目盛り小さく打つのがコツ。

3H PAR5 520Y

飛距離のあるキャラなら2オン可能だが、250Y～280Y付近はフェアウエイが狭く、右にバンカー左は斜面と落とし所が難しい。300Y以上打つか3オン狙いでいくかの選択。

4H PAR4 390Y

まっすぐでフェアウエイもほぼ平らだが、250Y～300Y付近が大きくくぼんでおり、ここに落とすと非常に難しい。1打目はバンカー右の230Y付近の平らな所がベスト。

5H PAR4 400Y

4つの島で構成されたトリッキーなコース。落とし所が非常に狭いが、230Yで右の島に届く。左の島の先端250Y付近の平らな所に打てれば最高。クッパなら1オンかも。

6H PAR4 420Y

3つ目のバンカーから先はフェアウエイが右に傾斜しており、この斜面からの2打目は非常に難しい。バンカー左の230Y～250Y付近の平らな所から2打目をねらおう。

7H PAR3 170Y

グリーンが右手前から左奥に向かって傾斜している。ピンの位置をよく確認して、ピンの右手前に落として転がしていくのが正攻法。打ち下ろしなのを忘れずに。

8H PAR4 403Y

右に3つ並んだバンカー奥の270Y付近に打てないと2打目が難しい。手前からだと、2打目が200Y以上のバンカー越えとなり、2オンはほぼ無理。3オンのパーなら上出来。

9H PAR5 550Y

3オンねらいならバンカー左の230Y付近の平らな所。2オンねらいなら奥のバンカー左が最高だ。またグリーンが巨大でピンの位置によっては4パットもあるので要注意。

10H PAR4 380Y

まっすぐなコースだが平らなところはフェアウエイ右の200Y付近か、グリーン手前の340Yより先ぐらい。クッパでぶっ飛ばせないなら、手前から堅実に攻めた方がいい。

11H PAR4 412Y

270Y以上打てれば、右の、半島のように飛び出たところがねらいめ。ここだと2打目でピンもねらいやすい。左からいくなら230Yは打てないと、2打目が難しくなる。

12H PAR3 177Y

右手前から左奥に向かって上っているたてに長いグリーン。一見簡単そうだが、グリーンの傾斜は非常にキツく難しい。グリーン上での傾斜の読み方と力加減がカギ。

13H PAR4 370Y

250Y～300Y付近のフェアウエイが非常に狭くなっており、ここを避けて打つのが正攻法。2打目はバンカー越えだが、フェアウエイ手前の平らな所をねらうのがいい。

14H PAR5 535Y

S字型のロングホール。300Y打てれば手前のバンカーを越える。飛距離のないキャラは右、左と打って3オンねらいでいこう。グリーンはほぼフラットで打ちやすい。

15H PAR3 164Y

グリーンは左手前から右奥に向かって下っているので、ピンの左手前がねらいめ。ただしかなりの打ち下ろしなので、風やミスショットの影響を非常に受けやすいぞ。

16H PAR4 360Y

250Y～300Y付近の落とし場所が非常に狭い。距離がないので200Y付近の平らな所に打てれば充分。サボテンに近すぎると、2打目がグリーンをねらえないので要注意。

17H PAR5 570Y

5つの島で構成された屈指の難コース。2オンをねらうなら左の山越えで250Y打って、丸い島をねらおう。安全にいくな右から。島をはずしてバンカーに入れるとまけだ。

18H PAR4 398Y

220Yから270Y付近は馬の背になっており、落としどころが狭く、風が強いときは斜面に落ちる可能性が高い。ここをさけて1打目を打とう。あとはひたすらまっすぐ。

はみだしマリオゴルフ

ヘイホーデザートをゲットするためには250ポイント、ヨッシーアイランドは700ポイントものコースゲットポイントが必要なのだ。

ヨッシーアイランド徹底攻略

フルーツ好きのヨッシーらしくコース内にはフルーツがたっぷり。池や小川だけでなく、巨大な岩盤やコース内にせりだした岩山など、自然の地形をうまくレイアウトしたキレイなコースだ。でも難易度はさらにアップしており、正確なショットや状況判断が要求される。コースの距離も長くなっており、飛距離のないキャラでいいスコアをだすにはかなりの腕前でなければ難しいだろう。

1H PAR4 350Y

ねらい目は200Y付近の正面と、やや右の250Y付近の平らなところ。270Y打てればバンカー右側のフェアウエイの平らなところにとどく。距離もないしそれほど難しくない。

2H PAR4 400Y

飛距離のないキャラは前後を斜面でかこまれた平らなところを、飛距離のでるキャラは一気にバンカー越えをねらおう。2打目は打ち上げになるので飛距離のでるクラブで打とう。

3H PAR3 170Y

グリーンは右手前から左奥に向かって傾斜しており、かつ奥が狭い。追い風の時は打ちすぎて池に入れないように。向かい風の時は手前のバンカーを意識して打とう。

4H PAR5 470Y

270Y打って斜面の上にとどけば、2オン可能だ。でなければ斜面手前のバンカー右側がねらい目。ただし、ここだとかなりの打ち上げで、2打目に距離のでるクラブが使いづらい。

5H PAR4 382Y

右に打ち過ぎると200Y付近に右から迫り出した岩にボールが当たる。バンカー右奥がねらい目だが、左に飛びすぎると今度は2打目が左からの岩に当たるのでこれまた要注意。

6H PAR3 155Y

小山の頂上にグリーンのあるショートホール。20Yの打ち上げなので、かなり思い切って大きく打たないとグリーンにすら届かないぞ。グリーンは平らなのでのりさえすれば楽。

7H PAR5 544Y

ふつうに攻めるなら川の右側から。思い切っていくなら小川の左のフェアウエイをねらおう。ここはラフがきついので、いずれにしてもかなり正確なショットが要求される。

8H PAR4 420Y

バンカー手前のフェアウエイギリギリに打てればナイスショット。ここからはかなりの打ち下ろしになるので、考えてクラブを選ぼう。バンカーを越えるのはクッパだけ？

9H PAR4 365Y

380Y打てればグリーンのあるところまで一気にいける。右側からせめるのが正攻法。ただし2打目はかなりの打ち上げ。最低でも2クラブは飛距離の出るクラブを選ぼう。

10H PAR4 375Y

最低でも220Y以上は打って右からせりだした小山の斜面を1打で越えておこう。バンカー付近からの2打目だと手前の小山がじゃまになってうまくグリーンがねらえないぞ。

11H PAR5 507Y

250Y以上打って右のバンカーの上を越えないと、2打目以降が斜面からのショットになる。全体的に平らな場所が少ないので、ほとんどが斜面からのショットになる。

12H PAR3 140Y

とにかく強烈な打ち下ろしのショートコース。トレーニングモードで距離感をつかんでからでないとピンにからめるのは困難。ちなみにピンの位置によってはグリーンも難しい。

13H PAR4 415Y

距離のあるミドルホール。左の3つ並んだバンカーは270Y打てれば越える。ただしピンの位置によってはフェアウエイセンターの大きな木がじゃまになる場合がある。

14H PAR4 395Y

飛距離のでるキャラなら一気に小川越えをねらおう。手前から攻める場合、右に打ちすぎると小川を越えたところにある山がじゃまになるぞ。グリーンへはやや打ち上げになる。

15H PAR3 190Y

距離のあるショートホール。グリーンはドーナツ型でその周りは全部バンカーだ。高くて、止まるボールが打てないとほとんどグリーンにのらない。パーならOKとしよう。

16H PAR4 398Y

3つの小山（巨大な岩石）が配置されたトリッキーなコース。必ず山の上の平らなところをねらおう。ここを外すと木や山がじゃまになってまともなショットが打てないぞ。

17H PAR4 389Y

右が大きく盛り上がった三ヶ月型のコース。230Y付近にしか平らなところはなく、そこ以外は斜面からのショットになるので方向に注意のこと。全体的に左が下がっている。

18H PAR5 530Y

270Y以上打ってバンカーを越えれば2オン可能だが、落としどころが非常に狭い。また右へ飛びだすボールを打つキャラは1打目が右の岩山に当たることがあるので注意しよう。

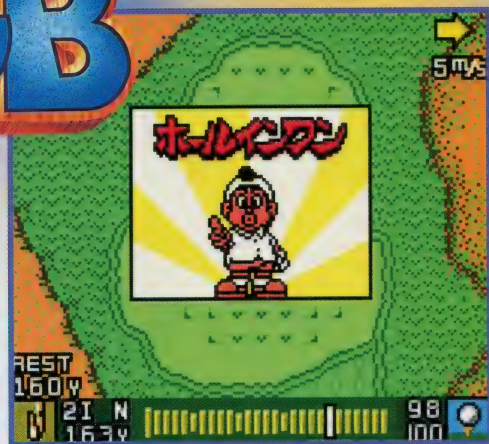
はみだしマリオゴルフ

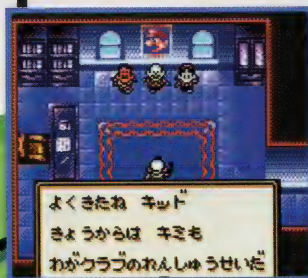
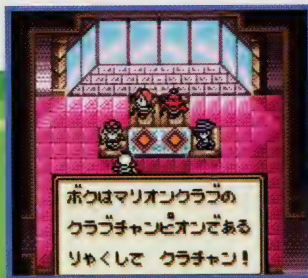
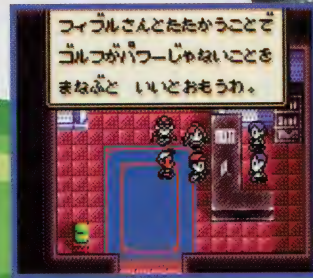
このゲームにはプレイヤー以外のキャラもたくさん登場する。ヘイホーとキノピオはすぐにわかると思うけど、その他にもたくさんいるのでさがしてみよう。

マリオゴルフGB

どんな時でもGBでゴルフ!!

『マリオゴルフ64』で楽しんだら、次はどこでも気軽に遊べる『マリオゴルフGB』にチャレンジ。64GBパックで64ともつながるし、遊び方はもりだくさん!! GB片手にお出かけするなら、この夏のお供に最適ですよ。

タイトル	マリオゴルフGB
発売元	任天堂
発売日	8月予定
価格	未定
ジャンル	スポーツ
備考	ゲームボーイカラー専用 64GBパック対応

シナリオモードで自分だけのキャラメイキングを楽しもう!!

マイキャラを育てるモードのひとつに、「シナリオモード」があるんだ。ページ下の4人のキャラから自分の分身を決めて挑戦することができるぞ。各キャラは、それぞれ飛距離や球筋が違うので、自分にあったキャラを探し出して育てていくのがいいかもね。ゴルフの基本も教えてくれるので初心者にもグッドだ。

シナリオモードではゴルフの基本を教えてくれるんだ

自分だけのキャラを育てられるのがシナリオモードだ

どんなシナリオが待っているのか、わくわくするよね

ゴルフも本格的だ!!

もちろんゲームとしてのゴルフも本格派。簡単操作で奥の深いゴルフが楽しめるぞ。しかもGBなので場所を選ばずプレイできるってのがいいよね。通勤中のお父さんにも貸してあげると喜ばれるかもよ。この夏は家族でゴルフにハマれるかもね。

画面もとってもきれいで見やすいよね。これは打った瞬間だ

ボールがぐ～んと飛んでいくのも、とってもキレイに表現されてるぞ

これで通勤、通学中にもGB片手にゴルフで遊べるよね

最初に選べるのはこの4人のキャラ

シナリオモードで最初に選べるのは右の4人のキャラクターだ。彼らの中から自分の分身ともいえるキャラを決めていこう。飛距離をとるか、球筋をとるかで悩んじゃうところかもね。

シェリー
パターに天才の才能を発揮する11歳の女の子

ジョー
ダンスで鍛えたリズム感で勝負の18歳の男の子

キッド
ドローボールが持ち玉で、飛距離も自慢の10歳の男の子

アゼリア
元陸上選手の17歳。いまや学校を代表する選手に

今回は趣向を変えて、軽い質問の特集じゃ。出来るだけ多く答えたいので、前置きはこれにて。

Q 100MHzは10億Hzではなくて1億Hzではないでしょうか。
（奈良県／小川）

これは6月号の本ページに対して。ハイ、その通りです。すまんでした。わし、前にも計算間違えたのよね。算数苦手なんです。以後ますます気をつけますじゃ。ご指摘ありがとう。

Q CD-RAMってあるの？
（東京都／浅井啓介）

ないよ。RAMってのは書き込める何度も読み書きできるメモリのことなんじゃ。CDは読み出し専用じゃからね。でも、読み書きできる「CD-RW」というメディアもあるぞ。これはCD-RAMと言えなくもないかもな。もちろん専用ドライブが必要になります。

Q 携帯ゲーム機も、将来CD-ROM仕様になりますか？
（茨城県／ジェームズ☆アロンアルファ）

それはなさそうじゃね。ほれ、CD-ROMって携帯用には直径でかすぎるじゃろ。でも、DVDの、いわゆるドルフィン対応の携帯ゲーム機を松下電器から出すそうだから楽しみじゃな。

Q ACアダプタの端子が6つもあるのはなぜ？ 64DDにもACアダプタは必要なの？
（滋賀県／わたお星人2号1世）

64は3.3Vと12Vの2つの電圧を必要としておる。3.3V用端子が2つ、12Vが1つ、そしてマイナス端子が3つで、6端子。64DDの電源はN64本体から供給されます。複数の電圧と端子を用意しとるのは、64DDのような周辺機器に電源を供給することを前提としたものじゃと思います。

Q N64やGBの耐久度はどのくらいですか？ ジュースこぼしても平気、とか。
（東京都／宝山りふぁ）

イカス便箋での質問ありがとう。電気使うものじゃからして、水分はまずいぞ。でも、電源切ってる時にこぼしたのなら、よく拭いて完全に乾かせば結構平気かもしれません(とか言ってますが、わしは絶対保証しませんヨ)。でも、乾いてもベトつくジュースはよくないじゃろう。機械的な駆動部分はないので、通電時のショートが一番の敵なんじゃな。ちなみに、パソコンのキーボードを水で丸洗いする人は結構います(保証しません)。

Q 5120Mビットのカートリッジを今のサイズで制作できますか？
（滋賀県／空想非科学研究員）

CD-ROMの容量じゃね。できるんじゃないかのう？ 最近秋葉原のROM売り場に行ってないんで断言はできんけど、パソコン用のRAMだったら、640Mバイト分くらい十分手のひらに乗るからな。でも、値段は本体より全然高くなっちゃいます。

Q 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』をCD-ROMにしたら何枚になりますか？
（不明／masico）

『ゼルダ』は256Mビットじゃな。そして、CD-ROMの総容量は650Mバイト。1バイト=8ビットなので、単位を合わせると『ゼルダ』は32Mバイトになる。CD-ROM1枚に20本入って、10Mバイトお釣りが来ちゃいますじゃ。でも、それだけの容量なのに、あんなに広大な『ゼルダ』の世界が詰まっているというのもスゴイもんじゃのう。

Q ゲームのステータスのMAXは、なぜ255や127が多いの？
（神奈川県／服部つかさ）

いわゆる「キリの良い数字」ってやつなんじゃ。0を含めると、数字の数は256、128になる。ゲームの容量と似てるよな。2進数が基本のコンピュータが、管理しやすい数字なんじゃよ(2の8乗が256じゃな)。ビットとバイトの関係もそうじゃが、8の倍数は特にな。うーん、説明足りますか？

Q ゲームをするとTVが悪くなるって本当？
（兵庫県／土居諭）

これお母さんに言われんかったか？ 「いい加減にゲームやめなさい」のついでに。毎日ゲームを5時間やっても、TVが悪くなる頃には一般的なTVの買い替え時期に達していると思います。

今月のデス仙人

というわけで、今回は没ハガキ救済の意味も含めてこんなのをやってみました。まだまだ眠っているおハガキがあるので、来月もこのセンで行きましょうかのう？

それでは今月のパソコンライフ。レースゲーム用のハンドルコントローラ買いました。2万5千円もしやがります(うわー！)。でも、体感度は振動パックの比じゃないよ。扇風機並みのモーターが入ってて、「ブルブル」どころか「ドガガガッ！」と来るのじゃ。クラッシュの衝撃はもちろん、路面の微妙な状況も繊細に伝わったりなんかして、かなりゴキゲンなアイテム(死語)なのじゃよ。

◆もちろん足元にはアクセルとブレーキのペダルがあります。ゴキゲンなのはいいが、でかいのでかなりジャマでもある

はみだし仙人

Q このコーナーに質問が載るとなにか貰えますか？（全国より多数）

A もらえません(泣)。わしには権限がないのじゃ。変酋長、いかが？（いまのところ、その予定はありませんのじゃ＝変酋長）

質問募集 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

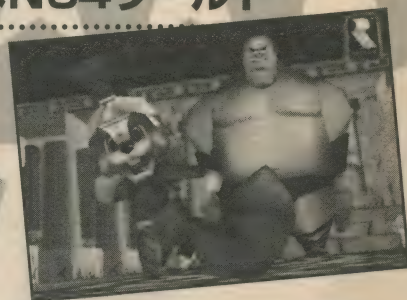
新ハードが発表されたとはいえ、これからが楽しみなN64ワールド

2ヶ月ぶりのご無沙汰です。不景気といわれながらも、次から次へとニュースに事欠かないのがこの業界。突然と言うか、とうとうと言うか、やっとと言うのか、正式に発表された任天堂の次世代機、その名もドルフィン（仮）ですが、皆さんはこのニュースをどんな風に受け止めたでしょうか? N64の設計者たちが再び結集し、それに加えてIBMや松下との華々しい提携など、ビデオゲーム好きにとって非常に興味深いことには違いありません。では今回の発表によって、N64はもう過去のものになってしまったのでしょうか?

実は今回の発表は、E3(Electronic Entertainment Expo)の前日に日米ほとんど同時のタイミングで行われたものです。今月号の特集でも取り上げているこのE3とは、世界最大のゲームの見本市ともいうべきもので、各社が今後1年間に発売するソフトのラインアップを取り引き業者などに見てもらうという趣旨で開かれているショーです。今回のショーで任天堂が目玉として出展していたのは、もちろんドルフィンなどではなくて、イギリスのレアが満を持して送り出す『Jet Force Gemini』(以下JFG)『Perfect Dark』(以下PD)『Donkey Kong 64』(以下DK64)や、映画「スター・ウオーズ」最新作の最初のゲーム化作品『Star Wars Episode 1: Racer』です。このページをずっと読んでくれている人にはレアのゲームについて語る必要はあまりないかもしれませんね。でもやっぱり語ってしまうと、『JFG』は『ブラストドーザー』『ディディーコングレーシング』のチームによるアクションシューティング。2人と1匹のキャラを使い分けて、パズルを解きながら面をクリアしていき、同時に対戦プレイではレースも出来ます。そして、ついに明らかになった『DK64』は『バンジョー』や『マリオ64』の雰囲気を漂わせつつも、ドンキーらしい「ゴールを目指す」ゲームになっています。『PD』は『ゴールデンアイ』を進化させたシューティング。前作を遊んだ人のだれもがハマった対戦モードでは、宇宙人が味方してくれたり、キャラにGBカメラで撮った自分の顔を張りつけたりと、嬉しい発展を遂げています。

任天堂の情報開発部とレアがライバル関係にある、とはよく言われることですが、今回もレアの面々は、『ゼルダ』以上のものを作ろうと、自分たちのゲームを練り込んでいるようです。『JFG』『PD』ともに1時間は優に超えるリアルタイムCGムービーを盛り込んでいて、キャラやストーリーをより深く描いているし、ライティングやテクスチャの使い方も、レアならではの出来栄えです。おまけに『DK64』のボス戦では『ゼルダ』のパロディかと思わせるようなシーンまであります。宮本茂をして「『バンジョー』はある意味『マリオ64』を超えた」と言わしめたように、今回もレアはやってくれるでしょう。アメリカでは『SW: Racer』はすでに発売済み。レアの3作品は8月以降年末までに順次発売予定です。

もちろん任天堂が出展したのはこれだけではありません。アメリカのLeft Field Productionからは、懐かしのエキサイトバイクが『Excitebike 64』となって帰ってきました。これは動きを見たところなかなかの出来のようでしたし、他にも日本発のゲームとして『Super Mario Adventure』(スーパーマリオRPG 2)やお待たせの『Kirby 64』(カービー64)がビデオ出展されていました。

また今回のショーには出展されませんでしたが、すでに発表されているもので『バンジョーツ〜ギ』や『コンカー』、それにディズニーのキャラが出演するレア制作のゲーム(!!!)が2作品(これらはGB版とリンクすると言われています)。おっとそれから先頃の記者会見で、今年度中に『ゼルダ』の新作が登場する予定であることも明らかになりました。それから『マザー3』も…ありましたね。どうですか。今年の後半から来年の終わりにかけて、任天堂から出るゲームだけでもたっぷりと遊ばせてくれそうな気がしませんか? これ以外にもサードパーティのゲームだってもちろんあります。それから忘れちゃいけない64DDも、恐らく近いうちに発表されるでしょう。

◆次世代機のことは確かに気になるけど、N64が盛り上がるのはこれからだ。とくに今年の後半はレアのソフトに期待しよう（ところでE3に『コンカー』が出展されなかったのはなぜ？）＊画面はレアのホームページより

ドルフィンがどんなものになるのか、未だその実態はハッキリとしていません。それはN64-2とも言うべきものかもしれないし、あるいは（ちょうどスーファミに対するN64がそうであったように）N64とは違ったコンセプトを持ったものかもしれません。現時点では2000年末に登場と言われるこのゲーム機、しかし任天堂のことですから、いくらか遅れるなんてこともあるような気がしないでもありません…。とにかく、ドルフィンの登場まで、N64のラインアップも引けを取ることはないでしょうから、慌てず騒がず、これから登場するゲームたちを1つ1つ楽しんでいくことにしませんか? そんなところで今回はこの辺で。ではまた次回！

アメリカのゲームショウE3ではいろんな新作ソフトが発表されました。日本発売が待ち遠しい！

大乱闘スマッシュブラザーズ

長く遊べる『スマブラ』

広島県・テレサ母さん

『スマブラ』を買って、3ヶ月以上経ったけれども息子はまだ熱中してます。友達が来ると相変わらずの盛り上がりようです（ケンカもするけど）。

……実は、「すぐ飽きるかも」と思ってました。相手を落っことすという単純なゲームだし、はじめの頃はちょっと私も遊んでみましたが、あまり面白く感じなかったし。でも子供達は、とても楽しそうに『スマブラ』で遊ぶのです。一体何がそんなに面白いのでしょうか?と考えるに、意外と奥が深いということなのかなぁ。うまくなればなる程、面白くなるらしいんですね、これが……。スマッシュで相手を吹っ飛ばすとすごく気持ちよくて、ホームランバットだともう最高だそうで……。ストレス発散、本当にすっきりするらしいです。そして、友達との対戦が楽しいし、刺激になる。友達のやるカッコいい技を見て、ますますやる気が起こり、日々腕を磨いています。今はコンボ技を研究中のようですよ（これくらい熱心に勉強もしてくれたらいいのにと思います）。それにしても瞬時に状況判断し、技を使い分ける反射神経には感心するばかりです。それが出来てこそ『スマブラ』は、そしてタイトル通りスマッシュしてこそ『スマブラ』は楽しいのですね。

『スマブラ』は、思ったよりも長く遊べるお得なゲーム、ロングセラーになっているのも何か頷けます。

1月21日に発売されてもう5ヶ月。いまだに売れ続けるロングヒット『スマブラ』には、売れるだけの理由がある、ってとこでしょうか。子供は一番わかってる。

ゼルダの伝説　時のオカリナ

攻略本を見るなと言うが

埼玉県・若松　朋久

『ゼルダ』の面白さは「謎」だ。謎が解けたときの喜びは何物にもかえがたい。この喜びは攻略本を見てしまったら味わえない。だから『ゼルダ』は攻略本を見てはいけないゲームである。

この理屈は私もよくわかるし、その通りだと思う。しかし、本当に『ゼルダ』を攻略本なしにクリアした人がどれくらいいるのだろうか。とても自力ではわからない謎があって、攻略本を見てしまった、という人が多いのではないか。

どこか特定のポイントが難しすぎるというのではない。誰もがすぐわかるところで詰まってしまったり、逆に悩むべきところがあっさりわかったり、つまり方は人によって千差万別。これは謎解きを主題にしている以上、ある程度仕方のないことでもある。

しかし、私はそれでも、謎解きの難度には問題があった、と思う。詰まったからといって攻略本を見れば、とたんに面白くなくなる。かといって見なければ永遠に先へ進めない。この危険は絶対に避けられるようにするべきだったのではないか。

ヒントは十分だったのか?どうしても解けない場合のことを考えたのか?3D化によって死角に入る可能性が高まったのではないか?クリアに必須の謎が多すぎないか?詰まるのは謎解きゲームの宿命である、と片づける前に、出来ることは本当にもうなかったのか?

全体的に見れば、『ゼルダ』は面白かったし、3D化によって得たものも大きかった。しかし私にとっては、どうしても攻略本を見なければわからなかった2カ所について、「面白くなかった」という印象が残ってしまうのだ。

プレイした人それぞれに詰まるところが違うといいよね、とは宮本さんの言葉。実際、ノーヒントでクリアした人はどれくらいの割合だったのかな？

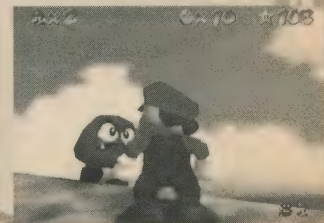
スーパーマリオ64

ゲームの枠を越えたゲーム

北海道・成瀬　晶

発売から3年たち、何度もクリアしているが『スーパーマリオ64』を今でも遊んでいる。ちょっとした空き時間の暇つぶしにちょうどいいのだ。レースゲームだと気合いを入れないとうまく走れないし、格闘ゲームは苦手だし、パズルゲームはつい熱中しすぎ、いつの間にか時間が……ということが多い。その点『スーパーマリオ64』は気軽に楽しめる。適当な絵に飛びこみ、手近なスターを取ったり、各種スライダーでタイムアタックやコイン集めに挑戦したり、ただあちこち走り回ったり……。暑い夏には「かいぞくのいりえ」などで涼み、寒い冬には「ファイアバブルランド」などで暖まる。

こんな風に特定の目的もなく、いい意味でダラダラ遊べるゲームってほとんどないと思う。それでいてプレイヤーがやる気になれば、超一級の面白さを誇る3Dアクションゲームになるのだから、すごい。『スーパーマリオ64』は、さまざまな遊び方のできる「おもちゃ」といっても差し支えないだろう。

宮本さんは、「マリオを動かしているだけで楽しいものを作りたかった」と言っている。これが「面白いアクションゲームを作りたい」だったら、『スーパーマリオ64』は名作とは呼ばれなかったかも知れない（いやそりゃないか）。『スーパーマリオ64』以外の3Dアクションゲームの多くは、キャラクターを操作しているだけで楽しいという感覚はあまりない。ルールやストーリーに縛られた「ゲーム」としてしか楽しめない。『スーパーマリオ64』は「ゲームの枠を越えたゲーム」なのだ。開発中だという続編では、さらに自由度の高い「おもちゃ」を期待したい。

いっしょうけんめい攻略ばっかりしていてもくたびれるから、たまには息抜きゲームも必要。『スーパーマリオ64』は最適かな？

はみだしインプレ

まだまだやりたりない『スターフォックス64』。いつか続編の出るその日を信じて、ぼくは遊び続けます。（宮城県・零式改）

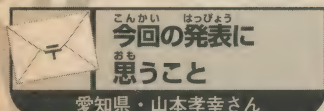
掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP79参照。

●はみだしフォーラム Q 5月病でとってもブルーです。（福島県・永井）
A 全てを忘れてゲームしましょう。疲れて、バッタリ倒れて寝て起きたらもうスッキリですよ。

読者の手紙から

N64フォーラム

今月は何と言っても大ニュース、N64の後継機発売問題をメインに、2ページでお送りする「N64フォーラム」。「ドルフィン（仮）」とはいったいどんなハードなのか？N64はどうなるのか？サードパーティは？数々の疑問の答えが明かされる日はまだ遠いのだろうか。そこには明るい未来が、希望の光が待っているはずだ！

今回の発表に思うこと

愛知県・山本孝幸さん

今回の新ハードの発表は、時期尚早としか言いようがない。次世代PSを牽制する的確なタイミングかも知れないが、私にすればGBライト以上に間が悪すぎる。64DDが全く見えない今、この発表が何を意味するか、考えた上でのことだろうか。新ハードの発表は事実上、現行機の終焉を意味する。任天堂は、N64市場を見限ったとでも言うつもりか。

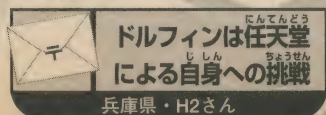
確かに市場規模は、PSのそれに比べ大きく突き放されている。しかしそれは、ソフトのラインナップを見れば仕方のないことだろう。何しろハードが発売されて3年間、その間にRPGが1本も出ていないほどソフトの供給が遅れている。それを考えれば、N64は終わったハードではなく、まだまだ発展途上であることは明白だろう。しかも98年末から、『ゼルダ』のヒット、音声入力による新しいゲームの提案、ポケモン製品群などによるファミリー層の獲得と、N64市場の可能性はようやく広げられてきたところだ。そんな折りでの発表に、私は憤りさえ感じる。

何よりこの発表で致命的ダメージを受けたのは64DDだ。好調なアメリカ市場で発売されない上、2年後に新ハードが発売となれば、たとえDDが出たとしても、短命に終わることは明らかだ。DDの構想に惚れてゲームを作ったパーラムの飯田さん他クリエイター達が気の毒に思える。

SFC、N64共に、前ハードの機能を使いきった上で登場している。任天堂が、市場が成熟しきっていないうちに新ハードを発表するのは初めてのことではないだろうか。

もちろん、今までは「王者」としての余裕からで、売れなければ次を出すのは企業として当然、とする見方もあるかも知れない。新ハード投入は、ゲーム市場のカンフル剤にもなろう。しかしそれが頻繁に起これば、ライトユーザーのゲーム離れを誘発しかねない。DCフィーバーは半年と続かなかった。また、市場を形成するには長い時間が必要なことも、無視できない事実だろう。

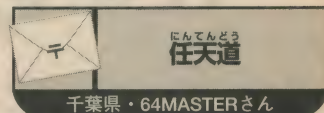
現時点で結論を出すことは、それこそ早すぎるかも知れない。しかし今回のユーザーに対する初の裏切りが、今後任天堂のマイナスイメージにならないだろうかと、私は危惧している。

⬆まさに電撃的に発表された新ハード「ドルフィン（仮）」。今、このマシンを発表することが何を意味するのか、それは未来の審判にゆだねるしかないのだろうか。

ドルフィンは任天堂による自身への挑戦

兵庫県・H2さん

ドルフィンの発表によって、PS2の優位性は圧倒的なものではなくなったと思う。スペック面はもちろん、N64と比べて技術ハードルが低くなったし、DVDの採用でコスト・流通面でもサードパーティの参入を促すに違いないからだ。ドルフィンの開発ツール完成が年末と考えると、それまでは任天堂と一部のセカンドパーティしかソフト開発は難しいだろうが、かさむ一途のソフト制作費を無駄にしないためにも、PS2からのタイトル移植を行うサードパーティが増えてくる（あのスクウェアやセガだって、状況によっては参入も十分あり得る……ただし別ブランドかも）。またPS2のように莫大な金額をかけて一からチップを作るのではないから、ドルフィンの本体価格はかなり低いだろう（僕の予測では3万円前後。PS2は4万円でも相当厳しいと思うので、無理にドルフィンと張り合えば採算割れもあり得るか）。ただ、それでもPS2が有利であることは僕も否定しない。スクウェアなど強力なサードパーティが参入し、普及率No.1のPSと互換性を持つPS2は、未だ上向きであるソニーのブランドイメージを追い風に、多くのマスコミやユーザーの贔屓目を受けるだろう。しかしそのハイスペック化によって、参入メーカーは限られた数となり、前述のドルフィンへのタイトル流出も必ず増える。最大の特徴であるPSとの互換性もコスト高の要因となるし、PSの普及率は皮肉にもPS2の売り上げを鈍らせるものだ。SCEIに対するメーカーや小売店の不満も高まっており、圧勝が必須のソニーグループには頭の痛いところだろう。結論を言うと、僕は必ずドルフィンを選択する。主流ハードの数あるソフトをプレイして、任天堂のソフトは「絶対はずせない」ことを思い知らされたからだ。任天堂の安定した業績は「面白いソフト」を作り続けているからで、世評を鵜呑みにしてしまったPS信者にも、ぜひ一考してほしい。E3で賞を総なめしたのは伊達ではなく、作品への偽りない評価なのである。

⬆E3での発表会でははっきりとPS2を意識したものであることを認めた新ハード、ドルフィン。任天堂のやる気というものを強く感じました。

任天道

千葉県・64MASTERさん

「任天堂は自分の道を進んでいる」皆さんはそう思いませんか？CD-ROM時代にROMカセットで勝負しているのを始め、あの東京ゲームショウに出展しなかったり、64DDを出す前に次世代機を発表しちゃったり、遠い視点から見れば、本社が東京ではなく京都にあったりと……。こんな会社、他に

ありますか？でもそれについてくるサードパーティやユーザーはたくさんいます。ではなぜなのでしょうか？それは任天道という任天堂専用の道があるからなのではないでしょうか？それにそって任天堂は進んでいる。そう思いませんか？任天堂には絶対的な自信があります。だからこそこんなことが出来るのです。

最近、任天堂が新ハードを発表しました。しかもDVD搭載です。これはPS2と同じですが、ゲーム専用というところが違います。任天堂はこの新ハード「ドルフィン」でどんな道を作り上げていくのか、今から楽しみです。

他社のマネではなく、常に自ら険しい道を切り開いて進んできた任天堂。また新しい道に踏み出すんでしょうか？その最初の道しるべがドルフィン、ってことか？

ドルフィン大予想

北海道・成瀬 晶さん

ついに発表されたN64の後継機ドルフィン。やっとN64が盛り上がってきたのに、発表が早すぎる、と思っている人も多いと思う。私も当初そう思っていたけど、雑誌の記事などを読むと、やっぱりわくわくしてしまうのも事実。

で、ドルフィンはこんなハードになる、という予想をしてみた。まずデザインは、流線型のN64をさらに発展させたものになるだろう。カラーはブルー系かな？電源を入れると、TV画面に海面が映り、そこからイルカが飛び跳ねる。もしかしたら、このイルカで遊べたりして。でもハードの名前が変わってしまったら、これはナシか。コントローラにはGBカセット用のスロットがあり、フラッシュROMを搭載したGBカセットをセーブ用のメモリーカセットとして使用する。ドルフィンの通信機能を使えば、GBソフトのダウンロードもでき、ニンテンドウパワーを家庭で利用できるようになる。あと、64DDを記憶装置として使えるかも？価格は思い切って、2万5千円！バカ売れ間違いなし。

動いてる画像どころか、まだ姿かたちもはっきりしない新ハードには、期待も高まるばかり。きっと思ってもいない仕掛けがあるに違いないぞ！

ポケモンとは何か

岩手県・ツトムくん

「困ったときのポケモン頼み」任天堂に対して、多くの雑誌がこういったコメントを出しているように思える。また、N64ユーザーからも、任天堂はポケモンに頼りすぎだという意見が目に付く。しかし、私としてはそれは間違った見方でしかないと思う。

ポケモンがあれだけのヒットタイトルとなったため、ほとんどの人がポケモンを商品として見てしまっているが、任天堂、そして、生みの親である田尻氏はそういった見方をしていないと思う。ポケモンは、あくまでも生きている、かよわい動物なんだということを訴えようとしているのではないだろうか。しかし、残念ながら制限されたゲームボーイの世界では、そこまで伝えきれなかった。そこで、田尻氏自らが参加してのTVアニメで、それを伝えようと動き出したのだと思う。任天堂としてもその伝えきれなかったところを、ゲームという遊びを提供する中で伝えていこうとしたのだと思う。

その代表作の1つである『ピカチュウげんきでちゅう』は、どこか間接的ではあるが、実際に動き回るピカチュウとのコミュニケーションを取ることによって、優しい心を育もうとしているように思える。たいていのゲームをしているとき、「ムカツク、死ね」といったような言葉が出るときがあるが、このゲームでそういった言葉が出ることはまずないと思う。誰もがポケモンが弱く、感情を持つ動物なんだと感じられるからだと思う。また、『ポケモンスナップ』でも同じように、カメラを向けたときのポケモンの行動、表情から、生きているんだということが強く感じられる。

多くの人が、「ポケモン」と聞いただけでそのゲームをわかった気になって遊ばずにいるのではないか。任天堂がポケモンを使うことの意味は、とても深いものだと思う。子供達はぼんやりとでも理解しているのに、大人は理解する前にわかった気でいる。遊びの中に込められた意味を理解するのも、ユーザーがすべきことではないだろうか。

ポケモンを誌面で扱うときには、任天堂からポケモンをデータや数値としては扱わないようにという趣旨の「おねがい」があります。それだけ任天堂も気を使っている証拠なんだよな。

読者アンケートから

●『実況パワフルプロ野球6』のパスワードを募集してたくさん載せて下さい。155キロ出る松坂とか。(静岡県・64マニア)

●ハガキの下にあるコメント、毎月読んでしまいます。どうしましょう。(大阪府・MOST SAM)

●アンドレさん！桜井さんに勝って下さい！(千葉県・キッド)

●『スマブラ』のテレカがほしい！ぜひ次はコレを作って下さい。(東京都・スカルカーラルミーラ)

●いつも楽しく見させてもらってます！！私はいつもページ数が増えることを願っています。(富山県・キッチェ)

●64ドリームの読者は何人くらいなのだろう。(埼玉県・あんこ)

●Dream Drunkerがいつも2ページだとうれしい。もっと多くてもいいけどゲームの記事が少なくなってしまうからやっぱり2ページくらいがいいと思う。(東京都・手代木 貴)

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！あて先は下記を参照。

●原稿のあて先● 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで FAX番号 03(3230)0675

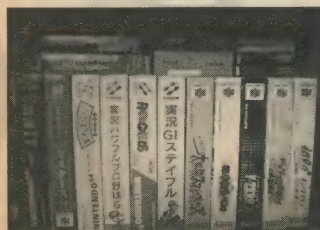
ドクトルエンドーのロクヨン大通り商店街

商店街会長のお言葉

GBの『サバイバルキッズ』は実に面白い。マルチエンディングのゲームなので、進め方によっては、ごくアッサリとハッピーエンドを迎えられたりもするのも魅力。何度もチャレンジしたくなる、名作アクションRPGだ。

コレクションのススメ

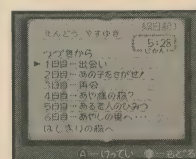
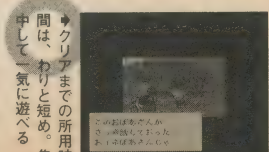
毎月かなり多くのゲームソフトが発売されているけど、本当に面白いソフトって意外と少ないもの。そんな状況の中で自分が選んで購入した、お気に入りの面白いゲームを大切にして、コレクションとして取っておくというのはいかがでしょう？

いつも毎月新聞のコーナーで、持っているゲームを「エンドーコレクション」として紹介しているように、家には結構な数のゲーム類がある。いつも部屋の中がメチャクチャに散乱しているので数えたことはないけど、もしかしたら1000本を超えてるかも。中でも、好きな任天堂のソフトはほぼ全部持っている。でも、これは集めること自体が目的でコレクションを始めたのではなく、元々は面白かったゲームをずっと取っておこうとして、気が付いたら膨大な数のゲームが集まってコレクションになっていた、といった方が適切。任天堂のソフトも同様で、気に入ったものばかりなので結果的にほぼ揃っていたという状況だ。ファミコンが発売されるよりもかなり昔からゲームが好きだったので、まだ家庭用テレビゲームが登場する前の、「電子ゲーム」なんかもいくつか持っている。こういった古いゲームも今では数が少なく、かなり貴重で高価格になっている物が多いけど、購入当時はこんなものが貴重になるとは夢にも思わなかった。ゲームソフトで例を挙げると、ファミコンの『アイスクライマー』は、今でこそプレミアが付いているソフトだけど、ファミコン最盛期の頃は、貴重でも何でもないごくありふれたソフトで、中古としての市場価格もせいぜい500円程度だった。かといって、いくら古くてもダメなゲームはいつまでたってもダメなゲームで、ずっと低価格のまま。プレミアが付くことは滅多にない（歴史に残るほどの強烈なダメゲームだったらハナシは別だけど）。要するに、希少価値が付きそうだからとか、何が何でも全部集めたいというように、狙ってコレクションをするのではなく、自分がすごく楽しめた良いゲームを、いつまでも大切に持っておこうという気持ちが重要だろう。今のところN64ソフトは特に珍しくもないけれど、N64もコンピューター製品なだけに、いつの日か性能面などが古くなって廃れてしまう運命にある。だから、楽しめたお気に入りのソフトを今のうちから大切に取っておいてはいかがかな？ たとえ本数が少なかったとしても、それは立派なコレクションだ。

↑お気に入りの64ソフトは、すぐ手が届く所に並べている。それ以外は押入の奥深くに

↑もちろん、バーチャルボーイのソフトも大事にしまってある（笑）。1年に1回くらいは遊ぶかな

↑ゲーム関係の本も集める対象。アスキーの「ゲーム年鑑」（絶版）は資料性が高い、貴重な本だ

今月の オレはこれを買う！

7月20日までに発売される、購入予定のソフトは、NINTENDO POWER書き換え用『はじまりの森』だ。コマンド選択式のアドベンチャーで、ゲーム中にはアクションシーンも時折挿入されていて、ちょうど『平成 新鬼が島』のような形式だ。昭和30年代くらいの田舎がゲームの舞台になっていて、全体的に落ちついた雰囲気でシナリオが進行し、殺伐とした雰囲気のゲームが多い中で、珍しい程ほのぼのとしている。謎解きも難しくなく、それほど苦労せずにクリアできる。

↑ゲームは章だての構成で、1日目～6日目の6つに分かれている

↑クリアまでの所用時間は、わりと短め。集中して一気に遊べる

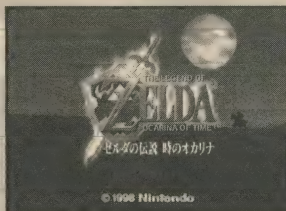
● はみだし大通り

Q 大阪にも、東京でいう秋葉原のような場所があるの？（兵庫県・森田伸治さん）

A 日本橋の「でんでんタウン」という電器街がそれ。地下鉄堺筋線の恵美須町が最寄りの駅だ。ゲームショップも多くあるぞ

 いつも沢山のお便りありがとうございます。ゲームや64ドリームに関するご質問があれば、巻末の住所の「商店街」係までおハガキか、FAX（03-3230-0675）をお送り下さい。待ってます！

秋葉原価格調査団（6/11調査）

秋葉原にはゲーム店がかなり多くあるから、安いソフトを見つけだすのはなかなか苦労する。そこで、効率よく安いソフトを買うための、傾向と対策をお教えしよう。例えば『ポケモンスナップ』などの発売から間もないものや人気ソフトは、ほとんどの店で横並びの価格で売っている。逆に、発売からかなり経過しているものや、マイナーなソフトの場合は、各店の価格は高い物から安いものまで、かなりバラツキがあるのだ。そこで、欲しいソフトによって巡回ルートを変えてみよう。人気ソフトの場合は、秋葉原駅からそれほど離れていない、ラオックスゲーム館あたりの範囲までで大丈夫だろう。逆にマイナーソフトの場合は、念入りに各店を見て回ったあと、いちばん安かった店に再び行って買うのがオススメだ。今回の価格調査は6月11日に行ったけど、調査から雑誌が発売されるまでの間に価格がガラっと変わっていることもあるので、その点は御了承の程を。

◆とうとう1980円にまで下がってしまった『ゼルダ』。さすがにショックは隠せず…

各ハードのお値段

NINTENDO64	11700円
ゲームボーイカラー	6280円
ゲームボーイポケット	3280円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	29800円
セガサターン	6800円
プレイステーション	14000円
ワンダースワン	4480円

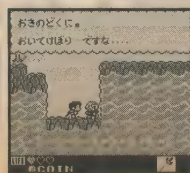
プレイステーションは新しい型番になった（拡張スロットが無くなった）けど、お値段の方はほとんど変わりない。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
悪魔城ドラキュラ黙示録	7800	2979	コナミ
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1480	アクレイムジャパン
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	3980	ゲームバンク
ウエットリス	5800	3980	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1980	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	5980	980	ハドソン
エアロゲイジ	7800	1979	アスキー
エアーボーダー64	7980	2480	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	1480	セタ
エクストリームG	6800	1979	アクレイムジャパン
SD飛龍の拳伝説	6480	2950	カルチャーブレーン
NBA IN ZONE'98	6800	1980	コナミ
NBA IN ZONE2	7800	6780	コナミ
F-ZERO X	5800	2980	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	2979	任天堂
AI将棋3	7800	3980	アスキーサムシンググッド
おねがいモンスター	6980	5280	ボトムアップ
オリンピックホッケーナガノ	6800	1979	コナミ
G.A.S.P!!	6800	3980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	1979	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	4980	日本システムサプライ
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	5980	コナミ
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	8900	1480	コナミ
キラッと解決! 64探偵団	6800	2980	イマジニア
キングヒル64	6980	1979	ケムコ
ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～	6800	1980	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3780	任天堂
最強羽生将棋	9800	3980	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	1280	イマジニア
Jリーグタクティクスサッカー	7800	5980	アスキー
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	1280	アクレイムジャパン
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	1480	コナミ
実況G1ステイブル	7800	6780	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	1980	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	3980	コナミ
実況パワフルプロ野球6	7800	6780	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	売り切れ	コナミ
実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	7800	売り切れ	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	2980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2950	イマジニア

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
人生ゲーム64	6800	3480	タカラ
新日本プロレス　闘魂炎導	6980	980	ハドソン
新日本プロレス　闘魂炎導2	6800	5480	ハドソン
進め! 対戦ぱずるだま　闘魂! まるたま町	6800	2980	コナミ
スター・ウォーズ～帝国の影～	7800	980	任天堂
スターソルジャー　バニシングアース	6800	1480	ハドソン
スターフォックス64	4800	3480	任天堂
スノボキッズ	6800	3980	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	2480	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	1800	ビッグ東海
スーパースピードレース64	6800	1979	タイトー
スーパービーダマン　バトルフェニックス	6800	3980	ハドソン
スーパーボウリング	6800	2980	アテナ
スーパーマリオ64	4800	3780	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	2480	バンプレスト
ゼルダの伝説　時のオカリナ	6800	1980	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	売り切れ	ビデオシステム
超空間ナイタープロ野球キング	9980	980	イマジニア
超空間ナイタープロ野球キング2	6800	3980	イマジニア
超スノボキッズ	6800	3780	アトラス
チョロQ64	6800	5280	タカラ
ディディーコングレーシング	6800	1972	任天堂
デザエモン3D	7800	2980	アテナ
テトリス64	4980	3780	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080°スノーボーディング	6800	2480	任天堂
DOOM64	7800	3980	ゲームバンク
トップギアオーバードライブ	6980	3480	ケムコ
トップギアラリー	6980	1972	ケムコ
ドラえもん　のび太と3つの精霊石	7980	6480	エポック社
ドラえもん2　のび太と光の神殿	6800	2980	エポック社
ナイフエッジ	6980	1979	ケムコ
ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	5800	4980	任天堂
ぬし釣り64	6800	5280	パックインソフト
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	2980	コナミ
パイロットウイングス64	9800	953	任天堂
爆笑人生64 めざせ! リゾート王	6800	2980	タイトー
爆ボンバーマン	6980	4980	ハドソン
パズルボブル64	4800	3980	タイトー
パチンコ365日	6980	2980	セタ
BUCK BUMBLE	6880	1979	Ubiソフト
遥かなるオーガスタMASTARS'98	7980	2480	T&Eソフト

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
パワーリーグ64	6980	980	ハドソン
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	3480	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	1980	アスミック
Parlor! PRO64	6980	3980	日本テレネット
ピカチュウげんきでちゅう	9800	5980	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	2950	カルチャーブレーン
ファイティングカップ	6800	2980	イマジニア
ファミスタ64	6800	980	ナムコ
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	3480	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよSUN64	5980	2280	コンパイル
ブラストドーザー	4800	980	任天堂
プロ麻雀　極64	6800	3980	アテナ
HEIWAパチンコワールド64	7900	4980	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1980	ゲームバンク
牧場物語2	6800	5480	パックインソフト
ポケモンスタジアム	6800	2980	任天堂
ポケモンスタジアム2	5800	4970	任天堂
ポケモンスナップ	6800	2980	任天堂
ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え～	6800	3980	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	2980	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5980	コーエー
マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー	6800	4980	カプコン
マリオカート64	4800	3880	任天堂
マリオのフォトピー	9800	4980	ハギワラシスコム
マリオパーティー	5800	3980	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	1780	イマジニア
森田将棋64	9800	7480	セタ
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	8900	1980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1979	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	売り切れ	コナミ
ラストレジオンUX	6800	5980	ハドソン
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	1950	ボトムアップ
64大相撲2	6980	3480	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	880	バンダイ
64トランプコレクション	6980	1979	ボトムアップ
ワイルドチョッパーズ	6980	2972	セタ
ワンダープロジェクトJ2	9800	980	エニックス

自腹プレゼント

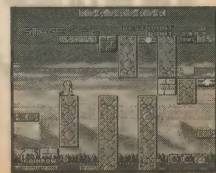
先月号でかなり好評だったため、今月も引き続き自腹でプレゼント！ 今回は名作GBソフト『カエルの為に鐘は鳴る』だ。1年くらい前は各地の「トイザラス（大手玩具店）」で見かけたけど、最近では新品を見かけることは、ほとんどなかった。1ヶ月くらい前に、たまたま地元の模型店で新品を発見したので、1名様にプレゼントしよう。先月と同じように、アンケートハガキの希望プレゼント欄に「99番　GBカエル」と書いて御応募下さい。

◆シナリオにギャグが散りばめられている、愉快なアクションADVだ

SFC情報局出張版

NP書き換え用ソフトの『すってはっくん』と『POWER 倉庫番』の2本が、ロムカセットで発売されることが決定したぞ。2本とも発売日は6月25日、価格は4200円だ。両方ともパズルゲームだけど、オススメは『すってはっくん』の方。ブロックを吸って吐いて動かして、フィールドにある「虹のかけら」を取ったらクリア。隠しを含めて全120ステージもあり、中にはかなり難しい面もあるので、腕利きのパズルファンでも、やり応え十分だぞ。

◆右側のハミダシに、ドリテクを紹介しているぞ

はみだし大通り

「すってはっくん」のドリテクを紹介！ 2Pコントローラのボタンを、LARLBRLYRXXRの順に押して、最後にスタートを入力すると、クリア方法が見られる「答えを見るモード」が出現する

7月1日より NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
ACT	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
ACT	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
ACT	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
ACT	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
ACT	クロックタワー	24	16	ヒューマン	1000
ACT	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
ACT	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
ACT	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
ACT	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
ACT	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
ACT	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
ACT	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
ACT	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
ACT	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
ACT	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
ACT	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
ACT	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
ACT	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
ACT	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
ACT	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
ACT	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
ACT	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
ACT	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
ACT	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
ACT	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
ACT	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
ACT	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
ACT	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
ACT	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
ACT	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
ACT	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン	1000
ACT	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
RPG	ウィザードリィ外伝 ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
RPG	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
RPG	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
RPG	マザー2	24	64	任天堂	1000
RPG	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
RPG	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
RPG	FEDA	20	64	やのまん	1000
RPG	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
RPG	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
RPG	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
RPG	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
RPG	ヘラクレスの栄光、神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
RPG	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
RPG	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
RPG	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
RPG	ARETHA	16	64	やのまん	1000
RPG	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
RPG	レナス［古代機械の記憶］	12	64	アスミック	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
RPG	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
RPG	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
RPG	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
RPG	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
RPG	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
RPG	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム	32	256	ヒューマン	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
SPT	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
SPT	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
SPT	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	2000
SPT	磯釣り 離島編	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12	なし	ヒューマン	1000
SPT	ダービージョッキー［騎手王への道］	8	64	アスミック	1000
SPT	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
SPT	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
SPT	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
SPT	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
SPT	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
SPT	スキーパラダイス with スノーボード	8	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
SLG	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
SLG	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
SLG	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
SLG	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
SLG	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
SLG	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
SLG	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
SLG	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
SLG	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
SLG	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
SLG	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
SLG	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
SLG	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
SLG	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
SLG	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
SLG	魔神転生	12	64	アトラス	1000
SLG	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
SLG	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
SLG	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
SLG	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
SLG	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
SLG	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	2000
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
PUZ	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
PUZ	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
PUZ	どっすん! 岩石バズル	8	なし	アイマックス	1000
PUZ	上海III	8	なし	サン電子	1000
PUZ	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
PUZ	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
PUZ	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
PUZ	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
PUZ	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
PUZ	ピクロスNP Vol.1	8	16	任天堂	2000
PUZ	ピクロスNP Vol.2	8	16	任天堂	2000
PUZ	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
PUZ	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
PUZ	お絵かきロジック	4	16	世界文化社	2000
PUZ	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
PUZ	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
PUZ	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
SHT	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
SHT	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
SHT	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
SHT	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
SHT	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
SHT	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
SHT	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
SHT	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
ETC	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
ETC	晦 ーつきこもり	32	64	バンプレスト	1000
ETC	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
ETC	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	2000
ETC	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	2000
ETC	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
ETC	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
ETC	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
ETC	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
ETC	夜光虫	16	64	アテナ	1000
ETC	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
ETC	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
ETC	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン	1000
ETC	スーパー将棋2	12	64	アイマックス	1000
ETC	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
ETC	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
ETC	スーパー花札2	8	なし	アイマックス	1000
ETC	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
ETC	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
ETC	決戦! ドカポン王国 ～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
ETC	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
ETC	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
ETC	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
ETC	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
ETC	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
ETC	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
ETC	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
ETC	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

- NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
- C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
- P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

【6月以降発売予定】

- 6月25日 **カービィのきらきらきっず**/PUZ/任天堂/4200円
- 6月25日 **すってはっくん**/PUZ/任天堂/4200円
- 6月25日 **POWER倉庫番**/PUZ/任天堂/4200円
- 8月1日 **コラムス**/PUZ/メディアファクトリー/未定/NP
- 今夏 **ファイアーエムブレム トラキア776**/SLG/任天堂/未定/NP

ゲームボーイ

【6月発売予定】

- 24日 **ワールドサッカーGB2**/SPT/コナミ/4300円(予)/C
- 25日 **スーパーブラックバス リアルファイト**/SPT/スターフィッシュ/4500円/C専用/振

【7月発売予定】

- 1日 **ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB**/SPT/コナミ/4300円(予)/C
- 8日 **遊技王デュエルモンスターズ2 闇界決闘記**/ETC/コナミ/4500円(予)/C
- 8日 **釣り先生2/SLG**/J・ウイング/4800円(予)/C
- 9日 **プロ麻雀「兵」GB**/TAB/カルチャーブレーン/3900円/C/P
- 15日 **昆虫博士2/SLG**/J・ウイング/4800円(予)/C
- 16日 **ゴルフ王**/SPT/デジタルキッズ/3980円/C
- 16日 **川のぬし釣り4**/SLG/パックインソフト/4200円/C/振
- 17日 **ハローキティのビーズ工房**/PUZ/イマジニア/3980円/C
- 23日 **ポケットルアーボーイ**/SLG/キングレコード/3980円/C
- 23日 **スパイvsスパイ**/ACT/ケムコ/3980円(予)/C専用
- 23日 **次世代ベーゴマバトル ベイブレード**/RPG/ハドソン/未定/C
- 30日 **三国志ゲームボーイ版2/SLG**/コーエー/4800円/C
- 下旬 **メダロット2 カブトバージョン**/RPG/イマジニア/未定/C
- 下旬 **メダロット2 クワガタバージョン**/RPG/イマジニア/未定/C
- 下旬 **ジェムジェムモンスター**/SLG/キッド/3980円/C
- 下旬 **チョロQ ハイパーカスタマブルGB**/RAC/タカラ/3980円/C
- 7月 **ドラえもん あるけあるけラビリンス**/ETC/エポック社/未定/C
- 7月 **アザーライフ アザードリームスGB**/RPG/コナミ/4300円(予)/C
- 7月 **スーパーショット**/SPT/カルチャーブレーン/3600円/C
- 7月 **無頼戦士カラー**/SHT/キッド/3980円/C専用
- 7月 **一ぷよぷよ外伝一ぷようぉーず**/RPG/コンパイル/未定/C

【8月発売予定】

- 6日 **牧場物語GB2**/SLG/パックインソフト/3980円(予)/C
- 13日 **シャドウゲイト リターン**/ADV/ケムコ/3980円/C
- 23日 **ウエットリスGB**/PUZ/イマジニア/未定/C
- 8月 **Jリーグエキサイトステージ GB**/SPT/エポック社/3980円/C専用
- 8月 **白江七段の囲碁入門**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 8月 **飛龍の拳スタジアムGB SD**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
- 8月 **ファミリートランプ**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 8月 **本格将棋「聖」**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 8月 **マリオゴルフGB**/SPT/任天堂/未定/C専用

【9月以降発売予定】

- 9月3日 **きせかえ物語**/SLG/パックインソフト/未定/C/P
- 9月10日 **ぐるぐるガラクターズ**/RPG/アトラス/4300円/C
- 9月上旬 **ポケットモンスター金**/RPG/任天堂/未定/C
- 9月上旬 **ポケットモンスター銀**/RPG/任天堂/未定/C
- 9月上旬 **キャットウーマン**/ACT/ケムコ/3980円/C専用
- 9月上旬 **デイジャブ**/ADV/ケムコ/3980円/C専用
- 9月 **スーパーチャイニーズファイターDX**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
- 9月 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C
- 夏 **ポケットファミリーGB2**/SLG/ハドソン/未定/C専用
- 秋 **ゴルフだいすき!**/SPT/キッド/3980円/C

【発売日未定】

- **ウルトラベースボール**/SPT/カルチャーブレーン/3900円/C
- **シェラザード伝説**/RPG/カルチャーブレーン/3900円/C
- **銃鋼戦記バレットバトラー**/RPG/コナミ/未定
- **ドンキーコングランド2**/ACT/任天堂/未定
- **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C

ELECTORONIC ENTERTAINMENT EXPO '99

40 WINKS
ALL-STAR TENNIS
ARMORINES
ARMY MEN:SARGE'S HEROES
ASTEROIDS 64
BASSMASTERS 2000
BATTLETANX 2
BLITS 64
BLUES BROTHERS 2000
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING
CEASERS PLACE 64
CARNIVALE
CASTLEVANIA 2
COMMAND&CONQUER
DAIKATANA 64
DONKY KONG 64
DUKE NUKEM ZERO HOUR
EARTHWARM JIM 3D
EIMO'S LETTER ADVENTURE
ELMO'S NUMBER JOURNEY
F-1 WORLD GRAND PRIX II
GUNTLET LEGENDS
GEX3:DEEP COVER GECKO
HARRIER2001
HARVEST MOON 64
HOT WHEEL
HYBRID HEAVEN
HYDRO THUNDER
IN FISHERMAN BASS HUNTER 64
JEFF GORDON XS RACING
JEREMY MCGRATH'S SUPERCROSS 2000
JET FORCE JEMINI
KNOCKOUT KINGS 2000
KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE2
LEGO RACERS
LOONEY TUNES:DUCK DODGERS IN THE 23 1/2 CENTURY
LOONEY TUNES ... Z EXPRESS
MADDEN NF 2000
MONACO GRAND PRIX
MONOPOLY
MR YAMAUCHI'S STORY
NASCAR 2000
NBA JAM 2000

NBA ...
NBA SH...
THE NEW ...TRIS
NFL QUARTERBACK C...B 2000
NIGHTMARE CREAT...
NUCL...R STRI...
POLARIS SNOWCRO...
QUA...
RA...
RAYMAN2:GRATE ESCAPE
READY 2 RUMBLE
RIDGE RACER REVO...
ROAD...
ROADSTER TROPH...
RUGRATS:SCAVENGER HU...
SHAD...
SIGERU MIYAM...
SOUT...
SPACE INVADE...
STARCRAFT ...
SUPERCROS...
TIGER WOODS 2000 PGA TOUR GOLF
TONIC TROUBLE
TOP GEAR HYPER...
TOP GEA...
TOP...
TUROK RAG... WARS
VIGILANT 8:SECOND O...ENCE
WCW ...
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
WWF ATT...DE
XENA,WARRIOR ...

THAT'S ENTERTAINMENT!

From Los Angeles

世界最大級のゲームイベント

E3 ロサンゼルスレポート

のもようを13ページで大紹介!!

ニンテンドー オブ アメリカ NOA NINTENDO OF AMERICA のブースをご案内!!

世界中の会社が、自慢のソフトを引っさげてここロサンゼルスコンベンションセンターに集まってきた。もちろん今回も主役は任天堂だ。とにかく発売が楽しみなソフトが目白押し!! この盛り上がりを徹底レポートだ。

期待作がいっぱ

あまりの広さに手持ちのカメラ(これでも28mmの広角レンズで撮影)では1枚の写真に納まりきらないほどの任天堂ブース。とにかくこれでもかといわんばかりに、いろいろなものがこのブースの中に凝縮されているのだ

任天堂のブースはまるでおもちゃ箱みたいだ

今年の任天堂は昨年の「プライムタイム」のように特定のテーマはもうけていない。トランプでいえば持っているカードを全部さらけだして、そのカードがすべてA(エース)だったって感じ。つまり今回のE3で任天堂は、「今年のラインナップはこんなにすごいぞ!!」っていうことを世界中に証明したわけだ。もちろん、その熱気は海を越えて日本にも伝わること間違いなしだ。

巨大なNintendoの文字の下のスペースにはN64が設置されている。遊べるソフトの数がハンパじゃなく多いのだ

会場内にはソフトだけじゃなくこうしたグッズも多く展示されていた

おなじみのマリオも大活躍

待ち合わせや休憩場所として最適な「マリオの泉」

こちらは商談などに利用される「カフェマリオ」。関係者しか入れないのだ

ゲームボーイもこんなに元気

ソフトが充実しているのはN64だけじゃない。アメリカでは販売が絶好調という、ゲームボーイカラー用ソフトのラインナップもすごいのだ。新作あり、旧作あり、名作ありのなんでもあり。日本での発売の可能性が高そうなソフトもたくさんあったぞ。

日本でも秋以降に発売がウワサされる『スーパーマリオブラザーズデラックス』。ファミコンソフトの名作だ

ラインナップはこんな感じ。どうですか、なかなかのものでしょ!

ゲームボーイカラー ヘアサロン開設

ブース内にはゲームボーイの色に髪の毛を染めてくれるサロンも登場。ケイ少佐がトライしてみたぞ。

手際よく髪の毛を染めていく。時間は大体10分くらい

実はこんな色の髪の毛で、荒川さんのインタビューを行ったのだ

会場となったコンベンションセンター

会場はロサンゼルスの中心街から歩いて30分程度の場所にあるコンベンションセンター。E3の会場としては3年ぶりの復活だ。日本からは便利なんだけどどうも治安が心配でねえ…。

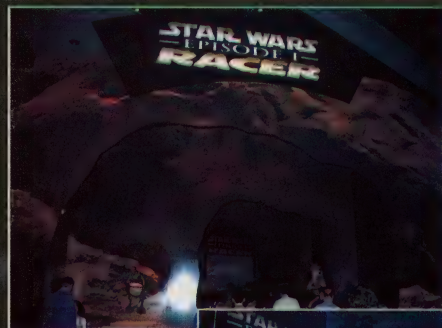
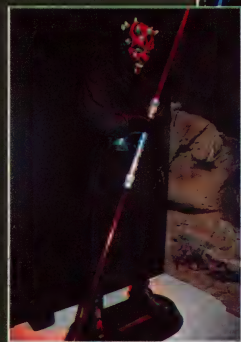
夕方になると会場の外には、VIPお迎え用の超大型リムジンが並ぶのだ

かたや我々は根性を決めて地下鉄で会場へ向う。生きて帰れてよかった

あいかわらず貧乏取材の64ドリームスタッフは、会場までは地下鉄を利用(夜はコワイので明るい時間帯のみ)。
地下鉄には改札などなく、ただ乗りし放題かと思いきや、乗換駅で警察官に切符を見せろといわれビックリ。ここでは、警察官が駅員なのだ。

い楽しみなソフトが多すぎるぞ!!

全米が興奮!! スターウォーズ

全米で数々の映画配給記録を塗りかえ、日本での封切りが楽しみな『スターウォーズ エピソード1』(7月10日公開予定)。もちろん任天堂でもかなり力を入れており、巨大なスクリーンで対戦ができる『スターウォーズ』専用ブースを設けていたぞ。とにかくスピード感あふれるレースゲームで、迫力満点だ。

◆◆『スターウォーズ』だけのスペシャルブース。中ではコックピット型の椅子に腰掛けて巨大スクリーンでプレイできるのだ

日本では7月21日発売だぁ!!

◆ブース入口には映画に登場する有名なキャラが置かれていたぞ。写真は、今回の映画では非常に重要な役どころになりそうな「ダースモール」。ゲームも早くやりたいけど、映画も早く観たいよー

ポケモンの人気は世界共通だ

新聞や関係者から伝え聞いていたアメリカでのポケモン人気。ここにきて、その人気の高さをあらためて痛感したのだ。アメリカではこれからがポケモンソフトのラッシュ。日本中が熱中したポケモンフィーバーがアメリカでも再現されそうだ。そして日本では、「ポケモン金・銀」でまたまた大フィーバーの予感。

◆E3の前日には実際に町中を走り回っていたピカチュウビートル。ちなみに車の中に詰め込まれていたポケモンの人形は最終日にはすっからかん

◆車のなかに詰め込まれた人形ほしさに、車のまわりは常に黒山の人だかり。戦いに勝ってなんとかゲットしてきた人形が欲しい人はプレゼントページへGO!

レア社のソフトは、いずれも魅力満点!!

いずれ劣らぬ期待通りの3作品を開発しているのがレア社だ。どれもアメリカでは年内の発売が予定されており、日本での発売はまだ正式には決まっていないけど、年末にむけての目玉ソフトになりそうだ。レア社の3本のソフトは12～15Pで詳しく紹介しているぞ。

ドンキーコング64

ジェットフォースジェミニ

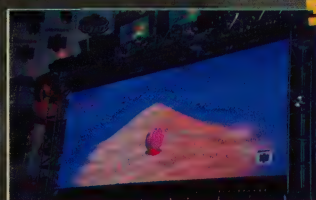
パーフェクトダーク

◆「パーフェクトダーク」のブースの中にいた、片手にムチを持った迫力あるおねえさん。実は前日の任天堂のパーティでは胸のあいたムフフの服を着ていたのだ

巨大なスクリーンに流れる最新作の数々

ブース内に設置された巨大スクリーンには、これから登場する任天堂ソフトラインナップが繰り返し流されていたぞ。ここでは最近とんと情報がご無沙汰の『スーパーマリオRPG2』(アメリカでは『スーパーマリオアドベンチャー』)、初公開の『カービー64』、『リッジレーサー』などの期待作が登場していたのだ。日本でも年末商戦に向けて、こうしたソフトが続々登場してくればいいね。

◆ビデオにはゲームだけでなく、N64のコントローラ型の宇宙船が飛んでいく『スターウォーズ』のCMの映像も登場していたぞ

コントローラ型宇宙船!?

◆ビックリしたのが、初登場の「カービー64」。見た感じでは3Dアクションゲームでなく「ヨッシー」タイプの2.5Dのゲームのようだ

はみだしE3 2 とにかく警備の厳重さがものすごい会場内。アメリカだからなのか、ロサンゼルスだからなのかわからないけれど、会場内のあちこちに拳銃をもった警察官がいるのには驚いた。日本のゲームイベントでは考えられないよね。

任天堂ブースはN64ソフトの宝庫だ

任天堂のブースには前ページで紹介したソフト以外にも、期待作や話題作がタップリ用意されていたのだ。日本で発売の可能性が高いソフトを中心に、実際にプレイしてみた印象と合わせて紹介しよう。すごいんだ、これが。

全部のソフトを遊ぶには、全然時間が足りないのだ

実際にプレイができたソフトは右の表のように全部で31タイトル。この中には日本で発売されている、『ポケモンスナップ』や『スマブラ』、日本でも発売予定のコーエーの『ウンバック』やカプコンの『レジデントエビル2(バイオ2)』のようなサードパーティのソフトも含まれているのだ。任天堂以外のソフトがこのブースで遊べるってことは、それだけ期待も大きいってことだ。

日本での発売が期

任天堂ブースに出展されていたソフト一覧

ザ・ニューテトリス	ワールドドライバーチャンピオンシップ
コマンドアンドコンカー	モンスタートラックマッドネス
マリオアーティスト	ビートルアドベンチャーレーシング
エターナルダークネス	ロードラッシュ
スター ウォーズ エピソード1レーサー	ウインバック
スタークラフト	ガントレットレジェンド
スーパースマッシュブラザーズ	デュークナッケン:ゼロアワーズ
ポケモンスタジアム	レイマン2:グレートエスケープ
ポケモンスナップ	レジデントエビル2(バイオハザード2)
コービーブライアントインNBAコートサイド2	アーミーメン:サージーズヒーローズ
ケングリフィージュニアズスラッグフェスト	ハイブリッドヘブン
ミニレーサーズ	クエイク64
F-1ワールドグランプリ2	ドンキーコング64
マリオゴルフ	ジェットフォースジェミニ
エキサイトバイク64	パーフェクトダーク
WWFアティチュード	

エキサイトバイク64
EXCITE BIKE64

ファミコンソフトをやりまくったこともあり、個人的に最も印象的に残ったのがこのソフト

ファミコン時代の人気タイトルがまさにN64に進化して登場という感じ。開発は任天堂と非常に関係が深いレフトフィールド社。アップダウンの激しいコースを走りまわるマシンの動きはとてもリアルで、操作感もバッチリだ。もちろんお馴染みのコースエディットモードも健在だ。日本での発売を大いに期待したいソフトの1つ。

レジデントエビル2
RESIDENNT EVIL2

操作感はPS版とくらべてもほとんど変わらない。あらためてN64の能力の高さを痛感したのだ

PSで大ヒットしたカプコンの『バイオハザード2』のN64完全移植版。N64では難しいと思われていた、オープニングのCGムービーも512Mのカセット採用でクリア。ムービーは一部カットされている部分があったり、PSよりも若干画面がくすんだ感じがしたが、ゲーム画面自体はPS版よりもかえってグレードが高く感じられたぞ。

コマンド&コンカー
COMMAND & CONQUER

3Dバージョンに作り変えられた戦闘シーンは、いろんな角度から見ることができるのだ

『コマンド&コンカー』がN64にも登場する。パソコンで人気を博したリアルタイムで進行する戦略シミュレーションゲームだ。日本でも結構ファンが多いので発売可能性はありそうだ。開発はウエストウッドスタジオで、N64版にはオリジナルのマップや特別なミッションも加わる。ファンなら要チェックのソフトだ。

スタークラフト
STAR CRAFT

以前、仕事そっちのけでこのゲームにはまりすぎ、異動になった人(キクボウ)もいたくらいだ

昨年アメリカでは、最高のパソコンゲームとして、とても高い評価を獲得したのが『スタークラフト』だ。宇宙を舞台にした戦略型シミュレーションゲームで、パソコン版ではネットワークを使った通信対戦の人気が高かったのだ。残念ながらN64版では、ネットワークの通信対戦はできないが、分割画面での2人対戦は可能だ。

実は某格安旅行会社のツアーでロスに向かった64ドリーム取材班(わたるとケイ少佐の2名)。初日くらいは遊ぼうと、ピストル射撃のツアーに参加。そこでケイ少佐はライフルやデザートイーグルなどを撃ちまくっていたのだ。さすが少佐。

待できるソフトを中心に紹介しよう

エターナルダークネス
ETERNAL DARKNESS

↑暗くて写真ではわかりづらいが、迫力ある画面だ

E3で初登場の『エターナルダークネス』。任天堂とシリコンナイツが開発中の期待の新作だ。『バイオハザード』のような恐怖感あふれるアクションゲームで、主人公は時間をさかのぼり、悪魔の悪行を打ち破ることがゲームの目的。アメリカでは来年早々に登場予定。

ザ・ニューテトリス
THE NEW TETRIS

↑アメリカではN64用のテトリスは初登場なのだ

昨年のE3レポートで、ヘンク・ロジャースさんが開発中と語っていたN64用の『テトリス』がこの『ザ・ニューテトリス』だ。巨大ブロックの存在と4人対戦できることがポイント。テトリスファンが多い日本なら、N64では3作目となるこのソフトも登場するかもね。

エフワンワールドグランプリ2
F-1 WORLD GRANDPRIX2

↑開発元はパラダイムとビデオシステム

『F-1 WORLD GRANPRIX』の最新版。きれいなグラフィックスや、リアルなマシンの挙動はそのままに、データが最新のものに変更されている。ゲームシステム自体は前作をそのまま踏襲しているので、ほとんど変化はないが、やっぱり最新データで遊びたいよね。

ゲームボーイ用のソフトに、この2本は絶対欲しいよー!!

スーパーマリオブラザーズデラックス
SUPER MARIO BROS DELUX

↑完全移植と言って差し支えないすばらしいでき。あの興奮をもう一度ゲームボーイで味わいたい!!

あまりにも有名なファミコン版『スーパーマリオ』の完全移植。アメリカでは既に発売中だが、日本での発売日は未定。ゲームボーイカラー専用ソフトとして、『マリオゴルフGB』と同時に出して〜!

リカ
RIQA (ビデオ出展のみ)

↑戦場を駆け回るリカの勇姿が印象的だったぞ

ビデオ出展のみで実際にプレイできなかったけど、とても印象に残ったのが『リカ』。開発はビッツスタジオで、サイエンスフィションの3Dアドベンチャーアクションゲームだ。敵を倒していくだけでなく、パズル要素もあるとのこと。ちなみにリカとは女性主人公の名前。

コンカーズポケットテイルズ
CONKER'S POCKET TALES

↑N64版は開発に時間がかかっているみたいなので、お先にGB版が登場したってわけだ

GB版の『ゼルダ』のようにアクション要素と謎解き要素をあわせ持つアクションRPG。満足のいくデキになるまで発売しないことで有名なレア社が開発しているので、安心して遊べるぞ。

E3前日には任天堂主催のパーティーに参加したのだ

E3開催日の前日(5月12日)、毎年恒例の任天堂主催のパーティがダウンタウンの高級ホテルで催されたのだ。昨年のスポーツをテーマにおいたカジュアルな感じのパーティと比べると、今年はホテルでの開催ということもあってぐっとシックな感じの大人のパーティという印象だった。そういえばテープレコーダー持って、カメラぶら下げてパーティに参加してるのは我々だけ。来年からは純粋にパーティを楽しもうと心に誓ったのでした。でもビール12本も飲んじゃったけど(わたる)。

↓パーティーは立食のバイキング形式。超一流ホテルだけあって食事やサービスは最高。お寿司もとってもおいしかったっス

↑宮本さんにサインをもらいに来た子供といっしょに記念撮影。ちなみに右後ろにいるのはハル研の岩田さんと伊藤紅丸さんのお2人

↑会場はダウンタウンの中心部にあるビルトモアホテル。我々の泊まっているホテルとあまりにも違うのは毎年のことだけどね

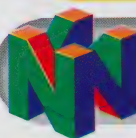
はみだしE3 4 E3前日、任天堂主催のパーティの入場券がうまく手に入らなかった64ドリームのスタッフ。不安を胸に会場に向かったら、入口でなんとか任天堂の広報の方(K.Yさん)にお会いできて、無事チケットをゲット。いやーあの時は本当に助かりました。ありがとうございました。

INTERVIEW

ポケモンやレア社のこともちろんドルフィンのこともバッチリと聞いてきたのだ!!

NOA
NINTENDO OF AMERICA 社長
あらかわ みのる
荒川 實

PROFILE

さわやかな笑顔と白い歯が印象的な荒川さん。任天堂の山内溥社長は義父にあたる。京都生れ。日本の大学を卒業後アメリカにわたりMIT大学院に入学。卒業後は総合商社丸紅を経て、1980年より現職につく。当時の事務所は現在本社があるシアトルではなくニューヨーク。

E3にかける意気込みや、絶好調のアメリカ市場について聞きました

——まず、E3とはどういうイベントなんですか。

荒川　以前はシーイーショウというのが年に2回あったのですが、それを止めてみんなで始めたのがE3で、これは年に1回の業界の方だけのショウです。

——今回のE3での任天堂のテーマは何ですか？　昨年は「ブライムタイム」、一昨年は「パワーオブニンテンドウ」とハッキリしていましたけど、今年はそういったものが見あたりませんね。

荒川　そうですね。今年は『ポケモン』とか『スター・ウオーズ』、それに『ドンキーコング64』とかいろいろとビックタイトルが散らばってますので、特にそういうテーマは作ってないんです。アメリカではN64ハードが既に1100万台を越えまして、これからソフトがたくさん出てきて収穫期になるわけですね。ソフトとしてはまず『スター・ウォーズ』があと3日ほどで発売されますし(5月14日現在)、『ジェットフォースジェミニ』や『マリオゴルフ64』が出て、年末には『ドンキーコング64』や『パーフェクトダーク』などの大作が続けて出てきます。

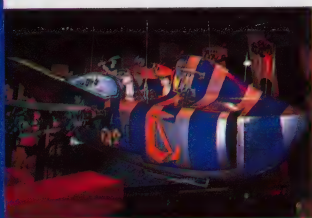
——昨年は『ゼルダの伝説』というビッグタイトルがありましたけど、今年は目玉が多すぎて、逆に絞り切れないんじゃないですか。

荒川　そうですね。去年の『ゼルダの伝説』に相当するのが『ドンキーコング64』でしょうか。なんとか『ゼルダの伝説』を越えるような売れ行きを期待したいですね。

——アメリカでは『ゼルダの伝説』は何本くらい売れたんですか？

荒川　現在で300万本くらいですね。

——すごい数字ですね。いま、アメリカでは「スターウオーズ」がすごい人気ですが、『エピソード1 レーサー』のほうの予約はどのくらい入っているんですか？

荒川　予約は300万本入ってます。

——予約だけで300万本ですか！　これまたすごいですね。何かキャンペーンとかはやってるんですか？

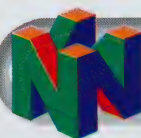
荒川　キャンペーンは特に何もやってないんですよ。映画自体がものすごい人気なので何もやらなくてもすごく盛り上がってます。

——予約だけで300万本だと、最終的にはどれくらいの本数を見込まれているんですか。

荒川　ちょっと分からないですね。想像がつかないです。

——『エピソード1 レーサー』の制作はすべてルーカスアーツでやってると聞いているんですが、任天堂も制作に関わってるんですか。

荒川　いいえ、まったくしてません。このソフトはすべてルーカスの社内で制作されたんです。「スターウオーズ」のゲームっていうのは今回で3作目になりますけど、ルーカスとは長期の契約になってますから、これからまだまだ出てきますよ。

◆映画に登場するレース用ポッドも展示されていたのだ

日本を上回るかもしれない勢い アメリカの『ポケモン』フィーバー

——『ポケモン』に関しても今回はかなり力をいれているようですが、アメリカでの『ポケモン』の人気について教えてください。

荒川　日本でたしか97年から98年にかけて『ポケモン』が非常に売れた時期がありましたね。発売してからかなりたつのに1ケ月で40万本くらい売れて、それが1年くらい続いたっていう時です。いまはアメリカがそんな状況ですね。毎月40～50万本のソフトがポンポン売れていきます。その勢いがなかなか衰えないんですよ。いつまでもクリスマスが続いているような感じでしょうか(笑)。それと同時に同じ数のゲームボーイカラーが売れてるんです。11月の発売から、これまで300万台くらいは出荷したと思います。今年だけで600万台という予測をたてているんですが、どうも予測を越えそうな勢いですね。

——それに、ポケモンカードもすごいブームのようですね。

荒川　一部の学校では持ち込み禁止になるくらい流行ってますからね。カードだけじゃなくて、GBの『ポケモン』も学校にもってきたらだめだとか、大変なことになってます。

——アメリカでも一番人気のポケモンはやっぱりピカチュウですか。

荒川　そうですね。

——日本でやっていたミュウプレゼントのようなイベントはアメリカでもやってるんですか？

荒川　ニンテンドウパワーっていうNOAが発行している雑誌でやったり、ポケモンカードを売っているお店なんかでプロモーションしたりとか、しょっちゅうやってますね。ただし、日本のように1つの会場にたくさん人を集めてというようなイベントはまだやってません。

——日本ではローソンさんでやっている『ポケモンスナップ』のシールの展開はどのようにするんですか。

荒川　シールプリント専用のマシンを、ブロックバスター(アメリカで有名なゲームやビデオのレンタルチェーン店)に設置します。全米で5000カ所くらいですね。1回3ドルで、その場でプリントアウトされて出てくるようになってます。日本のやり方よりもいいのはカートリッジを入れるとすぐにシールが出てくることですね。

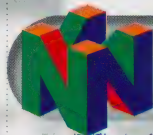
◆『ポケモンスナップ』のシールプリントマシーン。その場ですぐにプリントアウトできる優れものだ

『ポケモン』に関しては、今後はゲームボーイ用に『ポケモンピンボール』が出ますし、『ポケモンイエロー(ピカチュウ)』を10月頃に発売します。N64のほうは『ポケモンスナップ』を7月末に出して、10月になったら『ポケモンスタジアム2』を発売することになっています。

——『ポケモン金・銀』はどうですか？

荒川　アメリカでは来年に出したい

はみだしE3 5　E3の期間中もとっても多忙な荒川さん。当初インタビューは1時半からの約束だったのだが、実際に始まったのは1時50分ごろ。でも約束の30分をはるかにオーバーして、終了したのは2時40分ころ。長時間本当にありがとうございました。

ですね。あと映画のほうもワーナーブラザーズから、11月に封切られます。これは昨年、日本で上映された2本です。クリスマス前の11月は映画を公開するのに一番いい季節ですね。全米で1500カ所の映画館で上映します。あとテレビアニメも非常に人気が高くて、視聴率が全米でNO1になったんです。最初はローカルのテレビ局にコンタクトして、全米の9割以上をカバーしたんですけど、放送の時間帯は月曜から金曜の3時とか午後4時頃だったんです。それで人気に火がつきまして、今年の2月からワーナーがネットワークでやりたいって言ってきて、土曜日の朝の9時半というすごくいい時間帯でやってます。そしたら9月からは週に6日間やりたいって言ってきているんですよ。だから9月から週6日間の放送になります。今はもう「シンプソン」(アメリカで有名なアニメ)も抜きましたね。

発売予定が気になったソフトの事や64DDについても語ってもらいました

——日本では何度も発売が延期されている64DDですが、アメリカではどうなるんですか？

荒川　アメリカでの発売は予定していないです。

——発売しない理由は何ですか？

荒川　N64本体がよく売れてますからね。その勢いに、水をさすようなことをしたくないんです。

——そういえば、64DD用のソフトである『マリオアーティスト』が今回のE3で出展されていますよね。

荒川　『マリオアーティスト』については、カセットに変えられるかどうか、検討しているところなんです。カセットへの移行が可能であれば、アメリカでも発売する可能性もあるということです。

↑1台だけながら、『マリオアーティストピクチャーメーカー』がプレイ可能な状態で展示されていたのだ

——荒川さんに質問するのも変な話ですけど、日本では64DDが本当に発売されるんでしょうか(笑)。

荒川　僕は出ると聞いてますけどね。アメリカではハードが去年よりも今年の方が売れている状況なんです。ですから、そういう状況で別のハードをもってくるのはマズイと思ってます。

——ただアメリカではネットワークゲームが充実してますよね。64DDがあると通信環境が整ってネットワークゲームもできるという話もありますけど、そのあたりに魅力は感じませんか？

荒川　まあ、ソフトしだいだと思いますが…。

——ビデオで出展されていたソフトに『リッジレーサー』が入っていましたね。日本では全く情報が入らないんですけど、あのソフトはアメリカ主導で動かれてるんですか。

荒川　以前はなかったんですけど、アメリカのNOAの敷地の中に開発部隊ができたんです。NST(ニンテンドウソフトウエアテクノロジー)っていうんですけど、そこで開発をやっています。

——そこの第1作が『リッジレーサー』というわけですか。これはナムコさんの『リッジレーサー』と同内容と考えていいんですか。

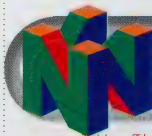
↑記念すべきNSTの第1弾となる『リッジレーサー』。日本でのアナウンスはまだ何もないけど、発売の可能性はあるのかな

荒川　どうなんでしょう。当然、よりよくしてると思いますけど。

——日本での発売の可能性はどうなんでしょうか。

荒川　ちょっとまだわからないですね。ちゃんとできてから考えようかなと思ってます(笑)。発売も年内にできたらいいなとは思っているんですけど、まだ僕らの予算の中にも入っていないんです。

——NSTの第1作目となれば、いいものを作らないといけないというプレッシャーもあるんじゃないですか。

荒川　あるでしょうね。開発スタッフは30名くらいなんですが、スタッフの多くは任天堂がアメリカで創ったゲームの大学(デジペン)の卒業生なんです。この学校には日本からきている人もいますし、卒業生の中には京都の宮本の下で働いているものもいますよ。

今回一番の注目はやはりレアソフトでも逆に、質問攻めにあったのだ

——今年の展示ではレア社の作品が目立ちますが、昨年のE3では「年内発売予定リスト」の中にあった『コンカーズクエスト』が出展されなかったのはどうしてなんですか？

荒川　これはまた延びましてねえ(笑)。レア社はゲームの出来が本当のトリプルAでないと「ダメッ」って言って、またやり直すんですよ(笑)。これでもう3回目なんですけどね。GB版の『コンカーズポケットテイルズ』の方はOKなんですけどね。予定はとりあえず、来年のE3に出展できればってところでしょうか。これでもう出展してから3回目ですからね。まあ中途半端なものを出されるよりはいいですけど、3年は長いですよね(笑)。

——でも『ドンキー』とか『パーフェクトダーク』とか『ジェットフォースジェミニ』と3本もすごいソフトがありますからね。これだけあれば充分でしょう。

荒川　『ドンキー』とか遊んでみました？ いかがでした？

——最初はちょっと『バンジョーカズーイ』に近いイメージかなって思っていたんですけど、『ドンキー』はやっぱり『ドンキー』でしたね。

↑おそらく『ドンキー64』は日本でも大ヒットまちがいないだろう

荒川　『ジェットフォースジェミニ』はやられました？ あれはどうでした？ ちょっと違うでしょ。

——思ったよりも迫力があるというか、イメージではもっと可愛らしいゲームかなって思っていたんで、過激な感じがあってビックリしました。日本では任天堂のゲームは子供向けというイメージが強いんですけど、アメリカではどうなんですか？

荒川　ソフト次第だと思います。『マリオ』や『ゼルダ』だとどうしても年齢が下がってきますけど、『007』のようなゲームとかスポーツゲームとか、いろんなソフトの広がりがあるんで、子供から大人まで楽しめるわけです。『パーフェクトダーク』はされました？ どうでした？

——すごいですね。レア社のカンファレンスで、ポケットカメラで自分の顔をキャプチャーして4人対戦で遊べることを知ったんですけど、あれはいいですね。

荒川　あれいいでしょう、あのキャプチャーというのがね。4人でやったら絶対に面白いでしょうね。

——アメリカでは『ドンキー』が今年の11月の発売予定になってますけど、日本でも同じ頃に発売されるんでしょうか。

荒川　ええ、同じ頃だと思います。ところで『ジェットフォースジェミニ』のキャラクターがちょっと若すぎるような違和感のようなものはありますか？ でも、実際は本格的なゲームでしょう。あのようなジャンルもいままでなかったんですよね。

——パッと見た感じはちょっと子供っぽい感じだったんで、正直あんなに激しいゲームだとは思いませんでした。日本ではどんなゲームなのかいまいち伝わっていなかったんです。今回はそういった情報を楽しみにしてる人も多いので、ビシッと紹介したいですね。あとレア社とい

はみだしE3 6　荒川さんのインタビューが終わってから、しばらくカフェマリオ(85P参照)で時間をつぶしていると、そこに任天堂の重鎮の姿を発見。すかさずサインお願い攻撃で、リンカーン会長と、ケン・ロブのサインをもらったのだ。もちろんプレゼント用だぞ。

E3 IN ロサンゼルス'99

来た。見た。遊んだ。そしてわかったN64最新事情!

えばディズニーのゲームの開発も担当しますね。

荒川 そうです。ディズニーとは我々は長い取引きがあるんですけど、今回のはそれをもっと親密にしたわけです。ポイントはゲームボーイとN64をタイアップしたようなミッキーのゲームをレア社に作らせようと。もうひとつはディズニーが映画を封切りすると同時に、ゲームボーイカラーでも発売していこうということです。

——レア社が開発を担当するというのは大きなポイントになりますね。

荒川 ディズニーのミッキーを3Dでやるわけですよ。よっぽどの会社でないとできないですよ。だから契約する前にレア社の担当者であるティム・スタンパーとディズニーに行きまして、ディズニーでミッキーの管理をしているロイ・ディズニーと綿密な打ち合わせをやってきました。

◆ディズニーに任天堂にレア社。この3社がいっしょになって、どんなゲームがとびだしてくるのか楽しみだ

最後の質問はとっても気になる新ハード『ドルフィン』のこと…

——この質問は最後の楽しみにとっておいたんですが、「ドルフィン」について教えてください。この新ハードについては早い時期からインターネットでウワサが流れていましたので、どうしてもアメリカ主導で進んでいたというイメージが強いのですが…。

荒川 ドルフィンの開発担当者は、ご存知だと思いますが竹田玄洋といいましてN64を開発した人物です。パートナーのIBMはアメリカの会社ですが、こことずっといっしょにやってきたのは竹田です。それからグラフィックチップのアーテックスとやってきたのも竹田です。それから松下のDVDとずーっと交渉してきたのも竹田なんです。だからハードに関してはほとんど日本主導なんですね。

◆N64の生みの親といえば竹田玄洋さん。そしてドルフィンの生みの親も同じく竹田さんなのだ

——このプロジェクトはいつぐらいから始まったんですか?

荒川 大体2〜3年前からです。すでにソフト開発を始めている所もありますけど、ソフトの開発期間とかを考えると、どうしても先にアナウンスする必要がありますよね。そのタイミングが今の時期だったんです。当初は日本の宮本グループ、レア社のスタンパーグループ、イグアナのグループで『テュロック』の開発をしていたレトロスタジオ、それからレフトフィールド社(注:コービーブライアントNBAコートサイドなどを開発)とかですね。とりあえず内輪(資本関係のある会社ばかり)だけでソフト開発を始めています。それを今度はライセンシーとかセカンドパーティなどに拡大していきたいんですが、それには開発ツールが必要になります。でもツールは今年の年末までできないんですよ。それまでは、PCでやるつもりですが、それにはある程度の技術力がなかったらだめですし、こっちからのサポートも手がかかると思うんです。ツールができたらライセンシーも徐々にふえていくでしょう。来年末の世界同時発売の時には、宮本とかが担当していて、すでに開発を始めているソフトは間に合うでしょうし、ライセンシーの中でも発売に間に合うところもあると思います。

——ドルフィンはN64との互換性はありませんよね。そこで、64DDを間にはさんで互換させるんじゃないかというウワサが一部では流れてるんですけど…。

荒川 それはできないでしょう(笑)。

——今回のDVDマシンは読み出し専用なんですか? 書き込みのスペースはあるんでしょうか?

荒川 機能的には両方できると思いますけど、特に任天堂で作るものはゲーム専用機をめざしていますので、ゲームで絶対に必要であればやる可能性もあるでしょう。けれど、それ以外の機能…、例えば映画を見られるようにはしないです。任天堂は松下さんからDVDの駆動装置やディスクを提供してもらうことになっています。松下さんの方はわれわれとIBMからのチップを使って映画がうつるようなDVDとか、それ以外のいろんなアプリケーションにも対応できるハードを目指されると思います。もちろん松下さんのマシンで、うちのソフトも遊べるようになります。

——するとゲーム専用機を作る任天堂さんの方が安くなるわけですね。価格はいくら位になりそうですか?

荒川 発売がかなり先のことなのでなんとも言えないんです。コストが決まっても売る値段は関係ないときもありますしね。ただ竹田に聞きましたら、ソニー(PS2)よりも安くできるって言ってましたね。

——ゲーム機には、これ以上だったら売れないっていう価格の基準みたいなものがありますよね。

荒川 そうですね、300ドルとかその位じゃないですか、250とかね。安ければ安いほどいいですけどね。

——ドルフィンという開発コード名は誰がつけたんですか。

荒川 これは仮称なんですけど、誰がつけたんでしょうねえ。竹田のグループだと思うんですけど。

——具体的にドルフィンで遊べそうなソフトはどんなものになりそうですか?

荒川 開発しているのが宮本グループやスタンパーグループですから想像つくと思いますけど。

——やっぱり『マリオ』?

荒川 いや、ちょっと具体的にはまだ聞いてないんですが(笑)。

——今回は画像が発表されていないので、読者の方にも説明しづらいんですが、ドルフィンによってゲームはどういう風に変わるんでしょうか?

荒川 ぼくもよく知りません(笑)。ただ竹田に「ソニーのプレイステーション2は非常に性能がいいらしいけど、ソニーを10としたら任天堂のはどのくらいや」って聞いたら、「10か10をちょっと越える位だ」と。「値段は?」って聞いたら、「値段は安い」と言ってました。

——ゲッコウプロセッサー(IBMが開発しているCPU)のゲッコウってどういう意味なんですか?

荒川 ゲッコウはハワイなんかにいるヤモリのことです。どうしてこういう名前なんでしょうね。だれかがハワイに行ってたんじゃないですかね(笑)。

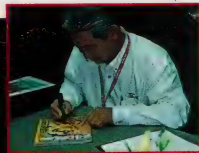
——ドルフィンになるとネットワークゲームの可能性も高くなりますね。

荒川 そりゃ可能性はあるでしょうね。でもやっぱりソフト次第です。ちょうどハル研の岩田さんがアメリカにいらっしゃってて、いろいろと考えてもらってるんですよ。

◆アメリカではE3の前日のカンファレンスで、リンカーン会長がドルフィンを紹介したのだ

——そう言えば、パーティの時に2人で話をされていましたね。実は近くでチェックしてたんですよ。でもバンドの音が大きくて話の内容は聞こえなかったんですけどね(笑)。

荒川さんの取材を終えて

● 昨年に引き続き気楽にインタビューに応じてくださった荒川さん。今回は聞きたいことが山ほどあり、可能なかぎりいろんな事を時間内に聞かなければというプレッシャーのなか、ぶっきらぼうで失礼な質問にも、物腰のやわらかい丁寧な口調で誠実に答えてくださいました。特に満面の笑みをたたえながらゲームソフトの事を話されていたことが強く印象に残っています。来年のインタビューも楽しみにしております。(64ドリームE3取材班)

◆64ドリーム恒例のサインプレゼントもお願いしてきました

7 ホテルの部屋から国際電話がかけられないので、悲しいかな公衆電話を使って日本へE3の最新情報を送っていたわれわれ(先月号の記事も電話で伝えたもの)。でも10ドルのカードを買うと約40分も日本に電話できる。去年は10万以上かかった通信費が今年はわずか1200円。

ビデオ出展のあのソフトを大公開

NOAブースの巨大モニターに映し出されたビデオ映像には、お宝情報が満載！ぜひともみんなに紹介したい!! と、思った取材班は、スクリーンをそのままビデオ撮影してきました。画像の質は悪いけど、内容はすごいぞ！（画面はすべてビデオで撮影したものです）

MARIO ADVENTURE マリオRPG-2

読者ランキングでも上位に位置する期待のソフト『マリオRPG-2』。日本では、一昨年の任天堂スペースワールド以来情報がなかったんだけど、やっと新画面が登場しました！ 前作とは、まったく違う絵本みたいなテイストになったペラペラマリオたち。ビデオでよーっく観察してみると、マリオには仲間がいるみたい。それがどうやら、クリボーやボム兵なんだな。女の子のクリボーとか老人のクリボーとか。しかも、悪そうなクリボーを踏んづけてやっつけるシーンまであったぞ。一体どういうこと？ ストーリーはどなるのかな？

▲ほうきに乗って空を飛ぶのはカメックかな？

▲カメックの悪さにびっくり仰天のマリオたち

▲キノコがたのおうちの中に入ってみると…

▲壁が倒れて中が見えるぞ。ノコノコだね

▲マリオといっしょにいるのはボム兵だよね？

▲クリボーを踏んづけて勝利のポーズ！

MARIO ARTIST マリオアーティスト ピクチャーメーカー

ブースの中に1台だけひっそりと設置されていた、プレイ可能な『ピクチャーメーカー』。アメリカではカセットで発売が予定されているけど、展示されていたのは64DD版。画面が切り替わるときに、DDのローディング画面が表示されていたぞ。単純なお絵かきや、ポリゴンのテクスチャの張り替え、おなじみハエ叩きが遊べたけど、見慣れない宇宙の画面も…。他にも何かできるのかな？

▲ポリゴン恐竜のテクスチャにイタズラ書き

▲なぁにコレ。遊んでみたけどよくわからん

KARBY64 カービィ64

▲横スクロールのアクションゲームなのかな

HAL研岩田さんの作りなおし発言以降、初めての画像公開。一見3Dだけど、どうやら横スクロールっぽかったぞ。元気に吸ったりはいたりするカービィは、正身10秒ぐらいの映像でした。

▲元気に吸い込むカービィ。相変わらずです

▲今回の映像は、雪原っぽいステージだったぞ

RIDGE RACER REVOLVER リッジレーサー64

NOAが設立した開発会社「NST」が、ナムコからライセンスを取って開発しているのが『リッジ64』。E3開催前からウワサだけはあったんだけど、会場には見あたらない…。と思ったら、ドリフトしまくっているかっこいいシーンがスクリーンに！ ウワサはほんとでした。

▲なんとNOAが制作するっていうから驚きだね

▲あとは日本発売の発表を待つのみだ

任天堂の巨大スクリーンにはゲームだけじゃなく、「スターウォーズ」の映画のシーンも流れた。ちょうど映画公開の直前ということで、映画のシーンがはじまると人がたくさん集まってきてうまく撮影できないのだ。結局撮れていたのは人の頭だけでしたとさ。

サードパーティのブースをご案内

E3の取材をしていて強く感じたのは、サードパーティから発表されるN64ソフトの数がとっても多いということ。今回はページの関係で、全てのブースやソフトを紹介できないのが残念だけど、この熱気だけでも味わってね。

日本とは比較にならないほど高いアメリカでのスポーツゲーム人気

アメリカでは野球、アメフト、バスケットの3大スポーツの人気が本当にすさまじい。当然、ゲームの世界でも各社が激しくしのぎを削っているのだ。任天堂やEA、アクレイムなどは、わざわざスポーツゲームのためだけのコーナーを設けていたくらいだ。クオリティの高いソフトも多いけど、日本では馴染みの少ない選手が登場するスポーツゲームだけに、日本での発売可能性はいずれのソフトも低いだろうね。結構おもしろいんだけどな〜。

←スポーツを全面に押し出したEA(エレクトロニックアーツ)のブース

←バスケットボールのリングを設置してるブースもあったぞ

とっても元気なN64

E3で判明したお

●アクテビジョン
クエイクII
スペースインベーダー
バグズライフ
トイストリー2
Vigilant8:セカンドオフェンス

●アクレイム
WWF アティチュード
NFL クオーターバッククラブ99
サウスパーク
NBA ジャム99
オールスター ベースボール2000
シャドウマン
リーボルト
スーパークロス2000

●アンフォグラムス
ダックドジャースインザ23 1/2センチュリー
ルニーチューンズ スペースレース
V-ラリーエディション'99
スターショット
ロードランナー64

●インタープレイ
カーマゲドン

●カプコン
レジデントエビル2(バイオハザード2)

●クレイブ
バトルゾーン64
ファイティングフォース64
アステロイズハイパー64
ゲックス3

●ケムコ
トップギア ラリー2
トップギア ハイパーバイク
ダイカタナ

●コーエー
ウインバック

●コナミ
ハイブリッドヘブン

なつかしのゲームも進化して登場

なんとあの『スペースインベーダー』をアクティビジョンで発見!! 日本中を熱狂の渦にまきこんだ、あの伝説のゲームがN64で復活するのだ。日本での発売は未定だが、『電車でGO!64』につづくタイトーさんの隠し玉だったりして?!

←これが3Dに進化したスペースインベーダーだ

2社の動向は? 気になるライバル

セガブース

ドリームキャストのアメリカ発売を控え、とっても気合が感じられるセガブース。展示ソフトや、通信対戦の機能などはすでに日本で発売、発表されているものなので、目新しさはなかったが、聞くところによると、海外のメディアの評価はまずまずだったようだ。セガにとってこれからが、アメリカで一気にブレイクするかどうかの正念場だ。

←ドリームキャストのPRに最大限の力を入れるセガブース

←ブース内は結構人が多く、にぎわっていたぞ

ソニーブース

任天堂とセガに挟まれた感じの位置にあったソニーブース。ソニーブースの目玉はなんといってもPS2だろう。ピラミッド型の4方向にテレビが設置され、PS2のきれいな画像が繰り返し流されていた。デモ画面は日本の発表会で流されていたのと同様のものだった。こちらも特に新しい情報はなかった。

←とにかく厳重な警備に守られたPS2のデモ機。ピストルを持った警察官が見張っている

←ファイナルファンタジーのムービーが流れる特設ブースもソニーブースの中にあるのだ

9 任天堂ブースでケン・ロブにサインをもらった時にコメントをお願いしたところ、日本語で「ニンテンドー1番!!」との自信あふれるメッセージが返ってきた。たしかにE3での話題を独占していたのはまちがいなく任天堂だ。

を支えるのはやっぱりサードパーティ!!

もなN64ソフト!

キャスルバニア(悪魔城ドラキュラ)
スペシャルエディション
HNLブレイズオブスティール2000
メジャーリーグサッカー
NBAインザゾーン2000

●3DO
アーミーメン:サージーズヒーロー

●タイタス
スーパーマン
ブルースブラザーズ2000
ロードスターズ'99
ヘラクレス:レジェンダリージャニーズ

●THQ
ラグラッツ
ロードラッシュ64
ニュークリアストライク
バスマスターズ2000
サーキットプロボーリング

●ビデオシステム
F-1 ワールドグランプリ
ハリアー2001

●ユービーアイソフト
レイマン2
トニックトラブル
モナコグランプリ
オールスターテニス
ザニューアドベンチャーオブバットマン

●レゴ
レゴレーサー

●レッドストーム
トムクランシーズ レインボウ6

●ロックスター
モンスタートラックマッドネス
バスハンター64

※注:ここにあげているソフトはE3で配られたマスコミ向けの資料をもとに制作しています。すべてのソフトが日本で発売されるわけではないので念のため。

日本から出展していたメーカーはどこ?

東京ゲームショウほどではないにしても、E3でも多くの日本のソフトメーカーがブースを設けている。N64関係ではコナミ、カプコン、ケムコ、ビデオシステム、コーエーなど。具体的にチェックしてみると、コナミのリリースタイトルが多かったが、日本での発売は『ハイブリッドヘブン』だけだろう。カプコンはなんといっても『レジデントエビル2』(バイオハザード2)に期待。512Mのカセット採用で、オープニングムービーも収録されているぞ。ケムコでは『トップギア ラリー2』が楽しみだ。日本での発売は未定だが、こっちでも人気のシリーズだし期待できそうだね。コーエーは日本でも期待の『ウインバック』を出展。ビデオシステムの『ハリアー2001』もかっこよかったぞ。

◆『牧場物語64』は『ハーベストムーン』というタイトルで登場だ

◆昨年は『ハリアー2000』だったような気がする『ハリアー2001』

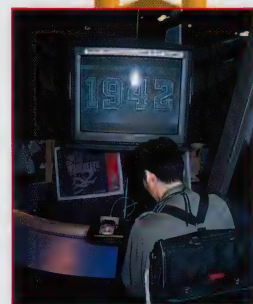
◆ナムコのブースではGBカラーでなつかしの『パックマン』を発見したのだ

ハイレゾパック対応ゲームが多数登場

日本ではまだ一部のゲーム(『トップギア オーバードライブ』や『バイオレンスキラー』)にしか対応していないハイレゾパック。でも、今回のE3で紹介されたソフトの多くがハイレゾパック対応になっていたのだ。確かにハイレゾパックの効果は絶大で、画面の質感が明らかに向上していた。ハイレゾ対応ソフトの開発はアメリカがかなりリードしてる感じだけど、今後は日本で開発しているゲームでも、ハイレゾ対応が増えるかもね。

◆『ドンキー64』はハイレゾパック専用のソフトなのだ

ここでも元気なゲームボーイソフト

サードパーティのブースでもGBソフトがとにかく元気。新作はもちろん、往年の名作がGBで復活しているのがとってもうれしいぞ。とくにカプコンは、『1942』、『魔界村』、『マジカルテトリス』などをGBに移植しているのだ。そのうち日本でも「あっ!!」と驚くような名作がGBで遊べるようになるかもね。

◆あの名作『1942』がGBであそべるなんて感動だ。仕事中にゲーセンでこればっかりやってました

E3フォトギャラリー

◆こちらのコンパニオンは身長もバストも大きなアメリカンサイズの方が多いのだ

◆N64向けのバス釣りゲームが数社から発表。日本でもバス釣りはブームだよね

◆レゴのブースで見つけたレゴブロックでできた巨大なN64コントローラ。ここには新作N64ソフト『レゴレーサー』もあったのだ

◆黄色い巨人セーター(?)を着た飯田さんと、平林さん(飯田さんの後)。ソニーブース受付での謎の行動を激写!!

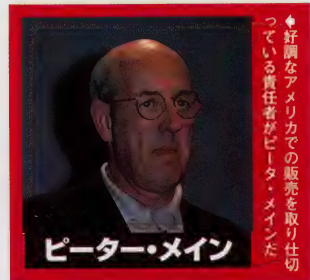
◆すっかり「猿の惑星」してるフォックスのブース。N64のゲームじゃないけれど印象大

はみだしE3 10 今年は世界の70ケ国から5万5000人もの参加者を集めたE3。昨年より30%以上も来場者が増えたようだ。一般の入場者が入れないことを考えると世界一のゲームイベントといえよう。ちなみに来年のE3は同じくロスで5月11～13日に開催される予定。

任天堂プレスカンファレンスを徹底レポート

毎年E3開催日の前日に行われる、任天堂のカンファレンス(マスコミを含めた関係者向けの説明会)がロサンゼルスシアターで開催された。まずはピーター・メイン氏が現状報告と、年末にむけての期待作品を紹介し、その後ハワード・リンカーン会長が、ニューマシン「ドルフィン」を発表したのだ。会場の熱気をこのレポートで存分に味わってくれ!!

↑➡会場となったのはダウンタウンにあるロサンゼルスシアター。一見ぼろっちいんだけど、会場内はこれでもかというくらい豪華絢爛

まずピーター・メインが現状報告

←好調なアメリカでの販売を取り仕切っている責任者がピーター・メインだ

メイン氏はまず最初に、このところ問題となっている、暴力的な内容のゲームについてふれ、「こうした非難の的となるのも当然のことである。というのもこの産業の規模が非常に大きなものとなったからで、全米の40%以上の家庭にゲーム機が普及し、昨年だけで1億2500万本ものソフトが販売されている。プレイヤーの構成比率でも18歳以上の人々が半分以上を占めており、もはや隙間商品でなくマスマーケットであり、ポップカルチャーの一部になっている。したがってこれまでにないほど幅広い人々のニーズに応える必要があるのだ。我々は業界の一員として、すでに有効に機能している評価システムがあることを認識しなければならないし、この先も流通関係とも連絡を密にしながら、商品が正しく対象とされた人々の元に届くよう留意しなければならない」と語った。

●絶好調のゲームボーイ

続いてメイン氏は「過去1年は任天堂の業績が順調に伸びており、また今後も同様に伸びる見通しである」ことを強調した。とくにゲームボーイが好調で、今年度の売上げベースのシェアでは15%(昨年度は9%)に達する見通しであることを明らかにした。今年1年間のアメリカでのGBカラーの売上げ見込みは600万台。この2ヶ月ほどは1週間で10万台のペースで売れており、「1ヶ月あまりでドリームキャストの今年の売上げ台数を越えるだろう」との発言に、会場から笑いが漏れていた。さらに、今年だけでも50タイトル以上のGBカラー専用ソフトの発売が予定されているとのこと。また、GBカラーの好

第2回 IAA(Interactive Achievment Awards)でN64のソフトが各賞を総なめ!!

昨年は感動の「宮本茂殿堂入り」で、話題になったInteractive Achivement Awards(以下IAA)は、今回が2回目。今年もE3開幕日である5月13日に、バラエティーアートシアターで開催された。昨年のIAAでは『ゴールデンアイ007』と『ファイナルファンタジーVII』の一騎打ちという感じで、最終的に『ゴールデンアイ007』がゲームオブザイヤーに選ばれた。しかし今年はゲームオブザイヤーを含め、6つの部門で受賞した『ゼルダの伝説』のひとり舞台。また各賞のほとんどをN64ソフトが独占し、あらためて「任天堂強し!!」の印象が非常に強かった。パソコン用のゲーム以外で、N64ソフトが選ばれなかったのは、レースゲーム部門、サウンド部門、キャラクター部門の3部門のみ。ただし、キャラクター部門は『ポケモン』が受賞しており、任天堂のハードがアメリカでいかに高い評価を受けているかをあらためて認識した。ゼルダチームを代表して壇上でトロフィーを受け取る宮本茂さんは、何度も「サンキュー」を連発して、会場はおおうけだったのだ。

←全部で6つのトロフィーを抱える宮本さんと手塚さん

➡宮本さんに続き今年殿堂入りしたのはシド・マイヤーさん

今年の受賞作品

■アクションゲーム部門
バンジョーカズーイ(N64)

■アドベンチャーゲーム部門
ゼルダの伝説:時のオカリナ(N64)

■格闘ゲーム部門
WCW/NWOリベンジ(N64)

■レーシングゲーム部門
グランツーリスモ(PS)

■ロールプレイングゲーム部門
ゼルダの伝説:時のオカリナ(N64)

■スポーツゲーム部門
1080°スノーボーディング(N64)

■コンソールゲームオブザイヤー
ゼルダの伝説:時のオカリナ(N64)

■アートグラフィック部門
バンジョーカズーイ(N64)

■インタラクティブデザイン部門
ゼルダの伝説:時のオカリナ(N64)

■サウンド・ミュージック部門
ロードラッシュ3D(PS)

■ソフトウエアエンジニアリング部門
ゼルダの伝説:時のオカリナ(N64)

■キャラクター・ストーリ部門
ポケモン(GB)

■ゲームオブザイヤー
ゼルダの伝説:時のオカリナ(N64)

(パソコン、オンライン部門を除く)

※このIAAは大きくパソコン部門とコンソール部門(N64などのゲーム専用機)に分けられており、アクション、アドベンチャー、格闘、レーシング、RPG、スポーツの各賞はコンソール部門での受賞作品。アートグラフィック、インタラクティブデザイン、サウンド・ミュージック、ソフトウエアエンジニアリング、キャラクター・ストーリーはパソコン部門とコンソール部門を含めた全てのゲームを対象にしている。さらに全てのゲームの中で最も優秀と認められた作品がゲームオブザイヤーに選出される。

はみだしE3 11 表彰式が終わってプレスルームで宮本さんに受賞の感想をお聞きしたところ「こんなにたくさん賞をいただいてどうしましまショウ」といきなりダジャレからはじまったが、最後は「来年は教育的な作品で受賞したいですね」と締めくくってくれました。ところで教育的作品って何?

調ぶりは何より『ポケモン』のおかげとし、全米でも一大ブームを巻き起こした『ポケモン』を「1999年のフラフープ」と称えていた。アメリカでは今後、10月までに『ポケモンピンボール』『ポケモンイエロー』『ポケモンスナップ』『ポケモンスタジアム』と、日本でも発売ずみのソフトを投入することを明らかにし、続いて子供たちが熱心に『ポケモン』で遊ぶ様子を収めたビデオを紹介していた。

●ジェイク・ロイド登場!!

続いて流されたのが、5/17発売の『スター・ウォーズ エピソード1 レーサー』の映像(宣伝費用は1000万ドル)。アナキン・ウォーカー役のジェイク・ロイドが登場すると、会場に大きなどよめきがおこっていた。ソフト紹介の締めくくりは、『ジェットフォースジェミニ』(8/30発売)、1200万ドル以上の宣伝費用を投じる『ドンキーコング64』(11/22発売)、そして『パーフェクトダーク』(12月予定)の3本。レア社の勢いをとても感じさせられたのだ。

←小さな大スター、ジェイクが壇上に上がると会場はわれんばかりの拍手喝采

引き続きリンカーン会長登場

←もともとは顧問弁護士として活躍。現在はNOA会長

メイン氏に続いてハワード・リンカーン会長が登場し、新ハード「ドルフィン」を発表した。内容に関しては、日本で発表されたものとほぼ同じだったが、「ドルフィンは非常にパワフルなマシンであるだけでなく、ゲーム機として大衆向けの値段になり、ゲームソフトもまた低価格になるだろう」と語った。この新ハードのグラフィックチップの開発は、すでにN64でも実績のあるウェイ・イェン博士を中心とするArt X社が担当。そのチップの能力は「PS2と同じか、それ以上のものになる」と力強く語った。また、ドルフィンの心臓部にあたるCPUは「Gekkoプロセッサー」と名付けられ、IBMのバーリントンにある工場で生産されることに。このCPUはIBMの誇るコッパー技術(銅の配線技術)を応用したもので、「PS2のプロセッサーをソニーと共同で生産する東芝はこれまでに0.18マイクロプロセス(微細加工技術)の大量生産に成功していないが、すでにIBMは同じバーリントンの工場で成功させており、Gekkoプロセッサーもこの0.18マイクロプロセスを採用するだろう」とCPU生産能力に自信をみせ、リンカーン会長も「ゲーム機用として、現行のあるいは採用が予定されているCPUのいずれよりもパワフル」と、ドルフィンがいかに高性能なマシンであるかを強調した。そしてIBMのジョン・ケリー博士が登場し、「プレーヤーは覚悟をしておくように。なぜならIBMはチェスチャンピオンに勝ったスーパーコンピュータ、ディープブルーを創った会社なのだから」と語り、会場の大喝采をあびていた。

←「ドルフィン」のCPUを開発するIBMのジョン・ケリー博士

●DVD採用に拍手!!

続いて、リンカーン会長が「ドルフィンではROMカートリッジを採用しない」と発表すると会場からは拍手が起こった。そしてDVDドライブ、DVDメディアを開発する松下との提携について言及し、アメリカ松下の副社長ポール・リャオ博士を紹介した。まとめの言葉としてリンカーン会長は、「ドルフィンのハードとソフトは、速く、パワフルで、かつ低価格であり、そしてミスター宮本、スタンパー兄弟といった人々の贈るワールドクラスのゲームを用意したゲーム機になる」と語り、「過去15年に渡って証明してきた任天堂のメガヒットゲームの実績には疑う余地はない」と力強く締めくくった。

←会場にはイェン、リャオ両博士も来場していたのだ

●そして最後に……

そして再びメイン氏が登場。今後も任天堂は開発、販売両面で多くのゲームを送り出していくことを表明した。また先日発表されたディズニーとの提携でも、レア社により世界初の3Dによるミッキーゲームをはじめ、ディズニータイトルがゲームボーイカラー、N64、そして「おそらくドルフィンでも登場するだろう」と語り、これからもレア社、レトロ、レフトフィールド、任天堂ソフトウェアテクノロジー(NSTC)といった傘下のソフトハウスとともに優れたラインナップを届けることを誓った。

←最後は質問コーナーで締めくくり

EDITOR'S VOICE
E3取材後記 わたる

N64が真価を発揮するのはこれから

今年のE3の印象を簡単に言うと、「昨年の『ゼルダの伝説』のような超大物ソフトはなかったけど、発売が楽しみな秀作が非常に多かった」ということだ。涙がでるほどN64ソフトの出展が少ない「東京ゲームショウ」と比較すると、アメリカでのE3の取材は楽しくてしかたない。厳しいタイトな日程のなか、連日パトカーが近くで鳴り響くホテルに滞在しながらも、毎日ワクワクしながら地下鉄の駅にむかったものだ。今回のE3特集で紹介したソフトのいくつかは日本でも発売され、おそらくかなりのヒット作になるだろう。新ゲーム機「ドルフィン」の登場はたしかにビッグニュースだけど、今回ほどの充実したN64ソフトのラインアップを目の当たりにすると、まだ「ドルフィン」のことはいいやって気持ちにさせられてしまう。N64が本当の実力を発揮するのはまさにこれから。そんな気がした今回の取材でした。

EDITOR'S VOICE
E3取材後記 ケイ少佐

アメリカは広い。ゲーム屋はどこに?

アメリカは広い。でかい。L.A.ほどの大都市で、ゲームショップを必死に探し歩いたのに、ほとんどそれらしい店を見つけられなかった。車で移動するのを常とする文化なので、きっと徒歩では見つけられないところにあるに違いない。これでは、日本のように「ちょっとゲームを買ってくる」なんて事はできないだろう。治安も悪いしね。ホントに。こんな環境だと、ゲームユーザーが増えないのではないか、と思わず心配になってしまうが、ポケモンが月に40万ペースで出荷されている事実を考えれば余計なお世話というものだ。今回の取材の少し前に、デンバーの高校での銃乱射事件があった。それに関連してか、アメリカでのE3報道は、「過激なゲームが悪い」と言わんばかりの報道ばっかりだった。ゲームよりも銃がフリーなのが悪いと思うけどね。

はみだしE3 12
今年殿堂入りしたシド・マイヤーさんはパソコンゲームの世界では有名なクリエーターだ。『シビライゼーション』などの代表作があり、今回のIAAでもパソコンの戦略ゲーム部門を受賞している。ちなみに壇上でシド・マイヤーさんにトロフィーを手渡したのは昨年殿堂入りした宮本さん。

取材・構成／編集部

N64の後継機「ドルフィン」が発表され、編集部に寄せられた意見で多かったのが「せっかくN64が盛り上がってきたところなのにぃ～」というもの。それ、わかります。でも、「ドルフィン」のことも知りたいし…。というわけで、今月も教えて！ 本郷さん!!

➡埼玉県の松本郁子さんから送っていただいたイラストです。「綿引さんが似ていないと子供は言ってるんですが…」。確かに似てませんね～（失礼！）。みんなも、「本郷さんを描こう」コーナーまで送ってね

回答者 本郷好尾さん

任天堂広報室企画部企画課係長

前東京都知事である青島幸男氏の「人間万事塞翁が丙午」が刊行された1981年、任天堂に入社。滋賀県生まれ。社員旅行で有馬温泉に行った本郷さん。「初日はバーベキューを食べて温泉に泊まって、翌日は明石海峡大橋を渡って淡路島の大震災の断層を見て、フェリーに乗って帰ってきました。アッという間ですね」

Q N64の後継機について詳しく教えて！

千葉県・64MASTERさん他多数

まだ、詳しい話はできないんです。

発表した概要は、IBMのCPU技術、Art-X（アーテックス）社のグラフィック技術、松下電器のDVD技術と任天堂のテレビゲーム開発力という、いずれも世界のベストテクノロジーを結集して、新しいテレビゲーム機を開発しようということなんです。とりあえず今回、松下さんと「提携」したことを正式に発表しようということで、社長が記者会見にのぞんだわけですね。ですから、詳しい話は当分は出てこないでしょうし、しばらくはハード開発責任者の取材もできないでしょうね。

➡5月12日、東京のパレスホテルで行われた任天堂＝松下電器の提携発表会。巨大なスクリーンにイルカに乗ったマリオが映し出されるような演出があればうれしかったんだけどね

Q 松下との提携の話はどちらから？

福岡県・スタールフォッスさん

どうだったんでしょう。

次世代機のソフトメディアに関しては、これまでいろんなものを検討してきたんですが、今年に入ってから松下電器さんのDVDを採用することに決定したんです。そこで、松下電器さんに次世代機のCPUとグラフィック技術を説明し、松下電器さんが進めていらっしゃるデジタル家電に採用していただくようお願いしたわけなんです。それらの技術が「2000年代を見据えても他社との競争力がある」との判断をいただき、任天堂と包括提携を結ぶことになったわけなんですね。

➡ドルフィン生みの親の竹田玄洋部長も発表会に出席

開発コードがドルフィンになった理由は？

長崎県・はちゃけろ1・2・3さん

アメリカで命名されたんです。

ですから、詳しいことはわかりません。ドルフィンはイルカのことですから、きっと賢いとか、スピーディに動くとか、水の透明感なども表現しているんでしょうね。もちろん、N64の開発コードである「プロジェクト・リアリティ」がそのままハード名にならなかったように、ドルフィンがそのまま製品名になるようなことはないでしょうね。

➧E3特集の荒川さんのインタビューでは、ドルフィンを命名したのは「竹田だと思う」ということになっているのだ。いったいどっちが正しいのだぁ〜。ドルフィンの名付け親の方、ぜひ64ドリームにご一報を！

どうしてDVDを採用することにしたんですか？

和歌山県・コバタリアンさん

メディアのコストが安いんです。

それに、違法コピー問題についても、DVDでは技術的に防止対策をとることができて、著作権を保護することができるんです。また、半導体メモリの大容量化や低価格化によって、ゲーム機本体に搭載可能なD-RAMの容量が大きくなり、DVDから一度に取得できるデータ量がカートリッジに比べても遜色なくなってきているんです。そのうえ、CD-ROM以上の容量と性能に加え、何よりメディアとしての製造コストが安く、生産のタイムロスが少ないというメリットがあるんですね。

➧DVDはCD-ROMと見た目はほとんど変わらないメディア（写真右）。ただ、小さなお子さんが遊ぶことを考慮して、DVD-RAMのように（写真左）プラスチックケースに入ったカタチで発売されるんだろうね（写真提供／松下電器産業）

新ハードにはサードパーティを参加させないの？

大阪府・MOST SAMさん

そんなこたぁないでしょう。

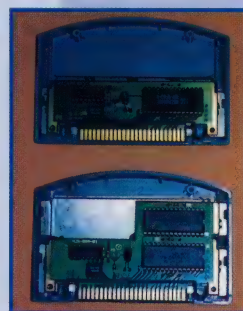
ただ、プラットホームの主宰者として、これまでのように任天堂がソフトづくりの見本を示すことを第一と考えているんです。そうすることによって、「新ハードではこんなソフトができるんだ」ということになり、よりクォリティの高いゲームが生まれてくると思うんですね。もちろんN64がスタートしたときの反省や経験がありますので、サードパーティに対しては任天堂や招布のような会社を通じてサポートをしていく予定です。いずれにしても、アイデアさえあれば新ハードはソフトを作りやすいということなので、ライセンシーへのサポートもしやすくなるでしょうね。

➧先月号で特集した「招布」。N64ソフトの開発をサポートするための会社なんだけど、N64は次世代機のための予行練習だったりして？（写真は開発ツールに接続されたN64）

次世代機が出るとN64ソフトは出なくなるの？

兵庫県・岡本嵩史さん

そんなこたぁ〜ないでしょう。

N64はマスクロムを主体にしたカセット方式ですよね。カセットのなかにマスクロム以外のICを入れることでさまざまな仕掛けを施したゲームソフトを作れるようになるんです。そのようなことは1枚のディスクであるDVDメディアではできませんから、「ドルフィン」が発売されようとも、特色のあるソフトを出すことによりN64というハードは存続できると思っています。実際に、N64が発売されても、スーパーファミコンは生き残っているわけですからね。

➧N64のカセットを開けてみると、スペースに余裕があることがわかる。そこに新しいチップを詰め込むと新しい遊びが生まれる可能性があるのだ

はみだし質問箱

Q いつごろから次世代機の開発がはじまったんですか？（福井県・わんぱくフリッパーさん）

A 構想がスタートしたのは97年の中頃からなんですね。ですから、もう2年くらいたっているんです。

はみだし質問箱
Q 任天堂キャラ総出演のRPGを作って！（福岡県・時をかけるおっさん）
A 難しいでしょうね。それぞれのキャラの世界観が違うわけですし、ストーリーをつけるとなると難しいと思います。

E3はいかがでしたか？

愛知県・クッポさん

僕は行っていないんですよ。

ただ、報告を聞いてビックリしたのは、E3期間中の5月13日にAIASの授賞式が開かれたのですが、パソコンゲーム以外の13部門のうち、なんと11部門でN64とゲームボーイソフトが選ばれたことですね（94ページ参照）。これはホントにすごいことですよね。それに、昨年の『ゴールデンアイ』に続いて、『ゼルダ』がゲームオブジイヤーに選ばれたのもうれしいですね。展示に関して言えば、映画の公開前ということもあって『スター・ウォーズ』がいちばん派手だったようですね。あと、レア社の『ドンキー』や『パーフェクトダーク』も目立っていたようですけど、任天堂が直接作っているソフトの出展が少なかったというのがちょっと寂しかったかもしれませんね。

◆E3の会場でインタビューを受ける宮本さん（テレビ朝日系の「トゥナイトII」より）。ドルフィンについて「僕もコントローラを作っています」と語っていたぞ

『ポケモン金・銀』は夏までに出せるって約束して！

千葉県・ぬのぬのさん

9月上旬になりました。

9月はまだ、夏…、ですよね。暑いですし（苦笑）。先月号では「間違いなく夏休み中に」と申し上げたんですが、夏休みも終わってますね。申し訳ないです。やはり、『赤』や『青』などとポケモンを交換してバグをチェックする作業が思いのほか大変なんです。でも、今度ばかりは大丈夫でしょう。よほどのことがない限り、あと3カ月ほどで発売されることになると思います。

◆発売予定日が何度も変わったソフトとしてもゲーム史に残りそうな『ポケモン金・銀』。夏休みはポケモン映画で「金・銀」の予習をしておきましょう

N64の普及台数を教えてください。

宮崎県・さとるさん

3月末の時点で436万台ですね。

この1年間で121万台伸びたということですね。昨年の10月から今年の3月までの半期で言うと85万台出ていますから、『ゼルダ』や『ピカチュウげんきでちゅう』の効果もあって、かなり伸びたと言っていいでしょうね。海外については、北米では1396万台、その他、ヨーロッパなどの地域では578万台になっています。ですから、全世界トータルの出荷数は2410万台ということになりますね。

今年のスペースワールドの目玉を教えてください。

埼玉県・ヂルチさん

『ポケモン金・銀』ですね。

任天堂スペースワールドでは『金・銀』をかなりの台数でプレイ可能なカタチで出展します。前回は初日がバイヤーズデイということで一般の方は入場できなかったんですが、今回は夏休み期間中ということもあって3日間とも一般公開日にしました。なので、たっぷり遊んでいただけると思います。そのほかにも、前回好評をいただいたミュウプレゼントも検討しています。ただ、全員にプレゼントするとなると、炎天下に長時間並んでいただくようになって大変ですので、プレゼント券のようなものを事前に配布することになるでしょうね。あと、年末に向けて発売されるN64ソフト…『ドンキーコング』や『パーフェクトダーク』などのレア社の作品や、GBカラーの新作ソフトも出展されるでしょう。もちろん入場料は無料です。8月27日から幕張メッセで3日間開催されますので、近郊の方はぜひおいでいただきたいと思います。

◆2年ぶりに開催されるスペースワールドでは「ドルフィン」の発表はないとか。でも、会場に行けばこんな姿の本郷さんに会えるかも

『ゼルダ』の出荷数を教えてください。

神奈川県・かのうせいじさん

トータルで700万本を越えました。

国内は145万本で、日本以外では556万本です。これらを足すと計701万本ということになりますね。あと、発売から3年になる『スーパーマリオ64』は国内だけで178万本、海外では864万本ですからトータルで1000万本を越えているんですね。それにしても、海外でのN64ソフトの売れ行きは飛び抜けていますね。今期だけで、しかもN64ソフトだけの売上げが1260億円もあったんです。対して日本では387億円でしたから、国内の3倍以上のN64ソフトが海外で売れたんです。そもそも、日本のハード・ソフトを全部含めても1400億円なんですから、それに匹敵するだけのN64ソフトが海外で売れているんですね。

祝!『マリオ64』発売3周年!
祝!1000万本達成!

国内のN64ソフト人気ベスト5

順位	タイトル	発売日	本数
1	マリオカート64	1996.12.14	198万本
2	スーパーマリオ64	1996.6.23	178万本
3	ゼルダの伝説 時のオカリナ	1998.11.21	145万本
4	ポケモンスタジアム	1998.8.1	137万本
5	ヨッシーストーリー	1997.12.21	99万本

海外のN64ソフト人気ベスト5

順位	タイトル	発売日	本数
1	スーパーマリオ64	1996.6	864万本
2	ゴールデンアイ 007	1997.8	652万本
3	マリオカート64	1997.1	572万本
4	ゼルダの伝説 時のオカリナ	1998.11	556万本
5	ディディーコングレーシング	1997.10	369万本

＊いずれも任天堂から発売されたN64ソフトです。累計出荷数は1999年3月末の数字です。

『スマブラ』はいつまで売れるんですか？

兵庫県・高坂裕策さん

ホント、すごいですよね。

出荷本数も3月末で70万本ですし、現在も順調に数を伸ばしているようですね。僕も近所の人から、「子供が『スマブラ』のある家に毎日行ってるんで困るんですよ」って言われたりするんです(笑)。それで、「同じ家ばかりに集まっても迷惑がかかるから、自分の家でも買おうか」みたいなことになるケースも多いようなんです。子供が集まってくる家の人にとっても、お菓子やジュースを出したり…、それにうるさいですし(笑)。発売から半年近くたっても売れつづけているのは、自分の家で練習してから対戦するという目的もあるんでしょうけどね。それにしても、ここまで売れ続けると思ってもみませんでしたね。

スマブラキャラ人気ランキング

順位	キャラ	票数	順位	キャラ	票数
1	カービィ	252	9	フォックス	60
2	ネス	203	10	ヨッシー	47
3	リンク	140	11	プリン	42
4	ファルコン	98	12	ドンキーコング	38
5	ピカチュウ	95	13	メタルマリオ	24
6	サムス	85	14	謎のザコ敵軍団	17
7	ルイージ	70	15	マスターハンド	11
8	マリオ	68	16	ジャイアントDK	3

＊右の数字は得票数です（任天堂ホームページ「スマブラ拳」より）

『オウガバトル64』のCMは決まりましたか？

奈良県・ゴルフの帝王さん

まだ検討をしているところです。

CMの放送は6月26日くらいからはじまるんですが、最終的な内容については決まっていないのでお話できませんね。あと、『スター・ウォーズ エピソード1 レーサー』については、映画のポッドレースのシーンとゲーム画面を組み合わせて作っています。アメリカで流されたCMは、スター・ウォーズのテーマソングにのって、N64のコントローラが宇宙船のように動いていくシーンも入っていたようですが、国内ではそのシーンは採用せずに作りなおしているところなんです。

はみだし質問箱

Q 『マリオRPG2』は『マリオアドベンチャー』に？（神奈川県・ナオミ64さん）

A E3ではそうなっていましたね。日本ではどうなるか決まっていません。

本郷さんの『マリオゴルフ64』の腕前はどのくらい？

福井県・リーチー発ドラえもんさん

結構うまいですよ。

1ヵ月半くらいの間、会社にいるときは仕事抜きで毎日やっていましたからね。でも、1人で「18ホールを何アンダーを出せるか」という遊び方はあんまりしていなかったので、どのくらいの腕前かというのは言いにくいですけどね。『マリオゴルフ64』はやっぱり人と対戦するのが…、とくに4人で遊ぶのが楽しいんですよ。誰がそのホールをとるかというのを競いながらやるといいんです。それに、人がプレイしているときにワーワー、キャーキャーってヤジをとばせるモードもあるんです。でも、実際のゴルフでそんなことをするとマナー違反になりますけどね。

➧実際にゴルフをプレイしようとすると、1回で2万円から2万5000円もするのだ（土日料金）。わずか6800円で何度もプレイできる『マリオゴルフ64』はやっぱりお得！

任天堂はCMにおじさんを使うのが好きなんですか？

茨城県・ジェームズ☆アロンアルファさん

最近は多いですねえ。

『ピカチュウげんきでちゅう』と『スナップ』では綿引勝彦さんが出演されましたし、『ポケモンピンボール』ではタクシーの運転手役の六平直道さんで、今度の『マリオゴルフ64』では伊武雅刀さん…。確かに続いていますねえ（笑）。CMは短い時間の勝負になりますから、子供だけが出てくるよりも、日頃あんまりゲームをしないおじさんが出てきたほうがインパクトがあるということなんですね。それに、一流の役者さんというのはとても演技がうまいんです。たとえば綿引さんはゲームとはまったく縁がなかったようなんですが、さすがだなあという演技をされていますよね。

➧任天堂のホームページに載っていた『マリオゴルフ64』のCM撮影風景。おじさん旋風はまだまだ続く？

『マリオゴルフ64』のあとのスケジュールを教えて！

栃木県・N64好きの64DD待ちペリ！さん

7月14日に『オウガ64』が出ますね。

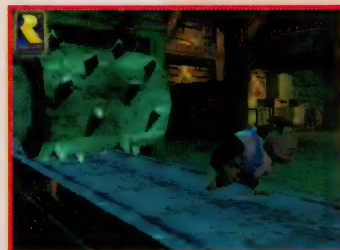
その後の7月21日に、『スター・ウォーズ　エピソード1　レーサー』が出るところまでは発売日が決まっています。その後はまだ決まっていませんが、アメリカでは8月に発売される『ジェットフォースジェミニ』か、あるいは『スター・ウォーズ　ローグ中隊』が出てくる公算が高いですね。

➧昆虫のオバケのようなボスキャラ？　『ジェットフォースジェミニ』では『ゼルダ』で感じたような興奮を再び味わえるか？（写真はレア社のホームページから）

『バンジョー』の続編はいつ出るんですか？

静岡県・前田淳哉さん

年内は難しいでしょうね。

E3にも出展されていませんでしたから、年内発売はないでしょうね。開発元のレア社の機密保持は、当然ですが徹底していますので、開発中のソフトの情報はなかなか入ってこないため、詳しいことはわかりません。これから年末年始に向けて、『ジェットフォースジェミニ』と『ドンキーコング64』、それに『パーフェクトダーク』の3本のソフトの追い込みに入っていくわけですから、なかなか他のソフトにまで手が回らないでしょうね。『バンジョー』は海外で300万本以上売れたソフトですし、国内でも3月末で50万本を突破していますから、続編が出るのは間違いないでしょうね。

➧『バンジョー』もいいけど、今年の年末はやっぱり『ドンキーコング64』に超期待！　発売日は昨年の『ゼルダ』と同じ11月21日（日曜日）に決まりかな？（写真はレア社のホームページから）

はみだし質問箱

Q『スターフォックス64』の続編を検討中なんですか？（愛知県・マリオ子さん）

A 絶対にない、とは言えませんけど、いまのところ制作はしていませんね。

N64でポケモン関係のソフトが出る予定がありますか？

愛知県・山崎真樹さん

『ポケモン金・銀』が出てからの話でしょうね。

『ポケモン金・銀』対応の『ポケモンスタジアム』が出てくるのか、それとも新たなゲームが出てくるのかはわかりませんが…。いずれにしても、『金・銀』が発売されてすぐに出てくるようなことはないと思います。あと、すでにタイトルを発表している『ポケモンピクロス』(GB)については、『金・銀』対応にすれば絵柄も増えるということで、その作業がはじまっているところですね。

『FE』はパッケージ版で出して欲しい。

茨城県・ナゾの男さん

まず、プリライト版が出ます。

いわゆる書き換えのできるSFメモリカセットに、あらかじめ『ファイアーエムブレム』を書き込んであるプリライト版をローソンさんで発売する予定です。このシリーズは取説がないとなかなか難しいですから、もちろん取扱説明書もついてきます。制作が順調に進めば8月中旬にそのプリライト版が出て、9月にはロッピーで書き換えがスタートすることになると思います。その後、パッケージ版が出るかどうかについてはまだ何も決まっていません。

ニンテンドウパワーの新作が少ない？

茨城県・ナゾの男さん

また、新作がでますよ。

『はじまりの森』ですね。『新・鬼ヶ島』の制作に関わっていたチームと任天堂の開発一部が共同制作したんですが、これはいいですよ～(笑)。スーパーファミコンが中心の時代であれば、プロモーションにお金をかけて、大々的に売り出していたようなソフトですね。開発一部部長の出石がゲームボーイの特集(64ドリーム6月号)で「ほのぼのとしたゲーム」って語っていましたが、環境破壊に関するメッセージなんかも入っていて、とてもいいソフトだと思いますよ。

➧タイトル画面からしてほのぼのしてる『はじまりの森』。「ファミコン文庫」というのも味があっていいよね

京都にテーマパークを作る予定は？

京都府・山中ヒロスケさん

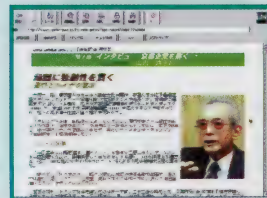
京都新聞の記事のことですね。

山内社長が京都新聞の取材に対して「京都の活性化を考えるなら、レジャー産業だろう」と語っているんですが、具体的には、「『ポケモンワールド』のようなテーマパークを作ってみてはどうか」と提言していますね。ただ、ディズニーランドのように半永久的な施設を作って運営するのではなく、移動したり撤去できるテント村のようなイメージのようです。そのような施設を作ったり運営したりする企業が現れて、その結果、京都にたくさんの人が来るようになるのであれば、任天堂としても協力は惜しまないということなんです。ですから、新聞記事を読んで、「自分のところでやりたい」と手を挙げる会社もあるかもしれませんね。

➧京都新聞のホームページにもインタビュー記事が載ってるぞ

はみだし質問箱

Q 本郷さんが期待するサードパーティのN64ソフトは何？（千葉県・えのちんぐさん）

A ウチの子供的に言うと『電車でGO！64』ですね。息子は電車が好きなんですよ。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK!➧ 03 (3230) 0675

毎月⑥MAITSUKI④新聞 Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 64DD用に『ゲームメーカー（仮）』などの編集ツールも発売される。自分で作ったキャラやゲームを、通信を通じて見知らぬ人に楽しんでもらうこともできるようになるのだ。プロになるのも夢じゃない？

TOP NEWS N64と64DDを使った会員制ネットワーク事業「エンターネットサービス(仮)」が12月1日開始

64DDに発売に関する新情報がついに判明した。リクルートと任天堂は、TVモニターと家庭用ゲーム機を使用した会員制ネットワーク事業「エンターネットサービス(仮称)」を行なう合弁会社を設立し(6月30日予定)、本年12月1日からサービスを開始することを明らかにした。でもわかりにくいことが多いのも事実。だから今回は、みんなが疑問に思いそうなことを先に答えてしまうぞ。

➡ついに陽の目を見ることになった64DD。ところで64DDはN64本体がないと使えないってことは知ってるよね？

疑問1 エンターネットサービスって何？

エンターネットとは、エンターテイメント・ネットワークを略した造語で、N64と64DDの「書き換え(書き足し)」、「通信」機能を利用した、会員制ネットワークサービスのこと。この事業を運営するのが、リクルートと任天堂が50%ずつ出資して設立する新会社なのだ（資本金は4億6000万円で社名は未定）。ここでは会員登録をした人だけが、サービスを受けることができる。金額等は未定だが、会員になるには入会費とスターターキット購入費（64DD本体、通信カートリッジ、ユーティリティーディスク、ハイレゾパック）が必要。さらに毎月の会費や、様々なサービスを利用するたびに料金が必要になるぞ。

➡通信するにはセタの『森田将棋64』のようにカセット接続になるのかな？

疑問2 『F-ZERO X』の追加ディスクはどうなるの？

64DDの大きな特徴は、最大約38MB（容量は約64MB）もの書き込み容量を持っている磁気ディスクを使用していること。この書き込み機能を利用したゲームとして、発売が予定されている代表作が『F-ZERO X DD（仮称）』として紹介されていた『F-ZEROX エクステンション』だ。1度プレイし終わったゲームでも、最速ゴーストやマップなどを新たに追加し、異なる設定で何度でも楽しむことができるようになるわけだ。ちなみにこうした追加データは、N64と64DDを使ったネットワークを通じて販売されることになっているのだ。

⬆こんな迫力ある『F-ZERO X』のコースを自分で作れるようになれば楽しいよね

疑問3 いつから？どこで？手に入るの？

エンターネットサービスの開始が12月1日だから、接続などの手間を考えても11月下旬には手元に64DDがあるはずだ。そこで気になる予約時期だが、「9月上旬から予約の受け付けを開始する予定です」（リクルート広報）とのこと。また「より多くの人に知って頂くために大々的な告知を行う予定になってます」（同広報）とも。でも、申し込み方法や商品の受け渡し方法ついてはまだ検討中とのことなのだ。いずれにしても「通販」に近いカタチになるのは間違いなさそうだ。

疑問4 どんなソフトで遊べるの？

サービス開始時には、『巨人のドシン1』や任天堂の『マリオアーティストシリーズ（今回は3タイトル）』、さらに『大戦略』、『ゴルフ』など10タイトルほどのソフトの発売が予定されている。その後も定期的に新タイトルが発売される予定になっているのだ。64DD向けソフトは、すべて新会社が販売を行なうことになっており、予約をネットワーク等で受け付け、パッケージ商品として販売される。なので、一般のお店では買えないことになりそうだ。

疑問5 通信対戦やインターネットは？

もちろん可能だ。『麻雀』、『将棋』、『ウォール街（仮称）』などの通信機能を利用したユニークなネットワークゲームが登場する予定。またテレビで、手軽に、低料金（価格未定）でインターネットやメール機能も楽しめるぞ。年齢層が低いユーザがいることを考慮して、悪影響を与えそうなホームページにアクセスできないように、あらかじめ設定されていることも安心だ。さらにこのシステムを使っていろんな取引きや、商品の取り寄せサービスができる新しい流通システムも検討中とのこと。つまりわざわざお店にでかけなくても、64DDを使って、欲しい商品の予約をしたり、サービスの申し込みができるわけだ。まるで家の中にロッピーがあるみたいだね。

疑問6 『MOTHER3』や『マリオRPG2』はどうなる？

以前から64DD用ソフトとして発表されているものはたくさんあった。『MOTHER3』や『マリオRPG2』はもちろん、『スーパーマリオ64-2』や『キャベツ』などの任天堂発売の期待作の動向はとっても気になるところだ。でも今回の発表では、『F-ZEROX エクステンション』や『マリオアーティストシリーズ』以外のソフトに関しての情報は、一切発表されなかった。おそらくこういったソフトが64DDで発売されるかどうかも含めた新情報は次号では明らかにできるだろう。64DDが発売されないアメリカのマーケットのことを考えると、編集部では多くのソフトがカセットで登場するのではないかと想像している。いずれにしても正式な情報を入手できるまで、お待ちいただくしかないのが現状なのだ。来月号を待て!!

◆64DDを発売しないアメリカでビデオ出展されていた『マリオRPG2』はやはりカセットで登場かな？

疑問7 いくらで売られるのか教えて？

本体価格や、サービスを受ける時にかかる費用など、値段のことは今回の発表では一切ふれられていなかった。まだ細部については調整中ということなのだろう。でもすでにハイレゾパックを持っている人や、通信には興味がない人には通信カートリッジは必要ないだろうし、そのあたりは気になるよね。セットで、1万円前後の値段だったらいいんだけどなあ。

疑問8 他にはどんなサービスがあるの？

まずはネットワークを利用した、情報配信サービスが予定されている。ここでは64DD用ソフトの攻略法を紹介したり、ユーザーのためのフォーラム（会議室）が開設されることになっているのだ。またオリジナルの音楽、振り付け、ゲームなどを創ることができるデジタルコンテンツ編集ツール「メーカーシリーズ」や、音楽データやゲームプログラム配信サービス、また「デジタル競馬新聞（仮称）」では最新のレース結果やデータも提供していくとのこと。

◆98年4月号で掲載した64DDのオープニング画面の再現図。実際にはどんな画面になるんだろうね

ゲームアナリスト平林久和さんに聞く

今回発表された64DDは「花」として見たら望みなし。「タネ」として見たらおもしろい。見方を分けなければいけませんね。64DDを外づけドライブと捉えれば、「何を今さら」なわけです。良いハードかもしれないが、64DDは発売のタイミングを完全に逸しました。ドリームキャスト、PS2、ドルフィンという「花」と比べたら明らかに見劣りします。けれど、外づけドライブではなく、64DD通信端末として見たらおもしろい。将来につながっていく気がします。単にインターネットが閲覧できる以外のゲーム的な利用法は何か。新会社には思いっきり冒険してほしい。オンラインゲームって通信対戦ばかりじゃなくって利用方法はいっぱいあるんです。僕のイメージのなかには……。

イベント 幕張メッセで次世代ワールドホビーフェア開催!!

次世代ワールドホビーフェアは、前回のイベントで通算来場者数が、なんと100万人を突破したほどの人気イベントだ。今年も6月12・13日の2日間で10万人をゆうに越える来場者が、幕張メッセに詰めかけたのだ。国内では任天堂が出展する数少ないイベントの1つ。なので、いつも任天堂ブースは大人気。今回もブース内で『ポケットモンスター金・銀』の説明が始まると、ブースのまわりは黒山の人だかりだったのだ。また任天堂ブースのとなりにあったメディアファクトリーのブースでは、期待のN64ソフト『カスタムロボ』（開発ノイズ／マリーガルプロジェクト）を遊ぶことができたのだ。『ポケモン金・銀』が実際にプレイできなかったのは残念だけど、8月27〜29日に同じく幕張メッセで開催される「任天堂スペースワールド'99」では実際に遊べそうなので楽しみだね。

◆『ポケットモンスター金・銀』の説明が始まると任天堂ブースの前は大混雑になっていた

◆トミーブースでは7月公開の「スターウォーズ」グッズが並べられていたぞ

◆なんとビックリマン2000チョコが先行販売。どんなシールが入っているのかな

◆64マリオスタジアムで司会をつとめる須藤温子ちゃんを激写（ふるー）

初登場の『カスタムロボ』だ

◆『カスタムロボ』は99年秋に発売が予定されているRPGアクションゲームだ。別冊コロコロコミック8月号にマンガも登場するぞ

◆『カスタムロボ』はガン、ボム、ポッドの3種類の武器をうまく組み合わせて戦うのだ。くわしくは次号でお伝えする予定だぞ

◆こんな衝撃的なチラシがこっそり置かれていたのだ

『ゼルダの伝説外伝』が登場!?

任天堂ブースにそっと置かれていたスペースワールドの案内チラシ。なんとそこで衝撃の事実が判明した。ショーで出展されるN64のラインアップの一部が公表されていたのだ。すべて仮称ながら、『カービィ64』『ドンキーコング64』『ゼルダの伝説外伝』の3本が出展される予定に。とくに『ゼルダ外伝』がどんなソフトか気になるよね。

●はみだしNEWS● 今回の「ニンテンドウスペースワールド」の開催日は8月27〜29日の3日間、幕張メッセで開催される（入場無料）。また「幻のミュウプレゼント」も実施されるようだ。続報に期待してね。

●はみだしNEWS● 5月12日に発表された任天堂との提携について、当日になるまで知らされていなかった社員が多かったとか。「だから、みんな、本当にびっくりしていましたね」（中村さん）

DVD 次世代機に搭載されるDVDって何だろう？松下電器に行っていろいろ聞いてみました

松下電器産業株式会社
広報本部 東京広報部 主任
中村 健一さん

好きなゲームは『ダビスタ』シリーズ。でも、残念ながらN64は持っていないとか。この提携を機会に、1台買いましょう！

任天堂＝松下電器の衝撃的提携からおよそ1ヵ月が過ぎた。しかし、新ハード「ドルフィン」に関する新しい情報は入ってこない。そこで今月は「提携」のもう一方の主役、松下電器をお訪ねして、「DVDとは何か？」など、いろんな質問をぶつけてみたのだ。

●大容量が魅力のDVD

—— DVDってどんなメディアですか？

中村 ひとことで言うとCDのオバケですね。デジタルの分野でいちばん大きな進歩は半導体の微細加工技術なんです。それで、ゲームにからめて言うと、初期のファミコンからN64に到るまでに、どんどん高度なことができるようになってきましたよね。そのような進歩は半導体だけでなく、光ディスクについても言えます。ディスクも技術が高度になって微細化が進み、これまでのCDでは78分の音楽を記録できるというレベルだったんですが、DVDになると、映像を133分も記録できるようになったわけです。デジタル技術のなかでは、映像がいちばんデータ量を食うんです。逆に言うと映像が入れば、あとはどんなデジタルデータでも入れられるということです。

—— CD-ROMと比べると、どのくらいの容量の差になるんですか？

中村 約7倍ですね。DVDというのは2層構造になっているんです。それで大容量が実現できたんですね。

—— 製造コストも安い（注1）とか。

中村 CD-ROMのプレス料金と比べると、2層構造になっているぶん高くなって、2倍プラスアルファというところですね。まず2つのディスクを作ってそれを張り合わせる工程が入ってくるんです。でも、その程度なんで、ロムカセットよりもずいぶん安く作れます。

—— それに、製造時間も短い（注2）。

中村 そうですね。ロムカセットに比べると格段に早くなりますね。ロムカセットの半導体を作る場合、製造ラインが確保されていてもミニマムで1ヵ月、通常は2～3ヵ月もかかるわけですからね。

—— 月産はどのくらいなんですか？

中村 年末までの数字では、月産500万枚はできるようになっています。

●海外のソフトは遊べない？

—— 今回の提携で松下さんは具体的に何をされるんですか？

中村 次世代機のためにDVDドライブを提供することと、すべてかどうかわかりませんけど、ディスクも生産することになっています。でも、2層張り合わせのDVDのディスクを作る技術を持っているのは、松下の他には少しの会社しかないので、ディスク製造のかなりの部分を請け負うことになるでしょうね。

—— 次世代機のDVDは特別なものに？

中村 とくに気をつかっているのは著作権保護の問題です。暗号技術というのは1つじゃなくて、用途に応じて有効な暗号を提示するようにしているんです。たとえば、スクランブルをかけるだけということもありますし、電子透かしを入れたりと何種類もあるんです。しかも、システムによって採用する暗号も変わってきます。松下はさまざまな暗号の技術を持っていますし、DVDに関しては著作権を大事にして、DVDワールドを育ててきたという実績もあります。そのような取り組みに対して、任天堂さんから評価をいただき、「松下に任せておけばゲームの著作権も守ってくれるだろう」という判断があったんでしょうね。

—— 海外のDVDソフトは国内では見られないようになっていますね。

中村 映画の著作権というのは国によって異なりますから、プロテクトをかけるようにしているんです。でも、次世代機でプロテクトをどれだけきつくするかというのは任天堂さんが決めることになりますね（注3）。

●PanasonicのCMにマリオも登場？

—— 松下さんが出すゲーム融合機はどのような製品になるんでしょうか？

中村 普通のDVDプレイヤーにゲーム機能をつけるだけの製品であれば、別にゲーム機を買ってきたほうがいいですよね。DVDにゲーム機能を加えるメリットは、たとえばホームシアターにして、5.1チャンネルのステレオサラウンドを生かしたゲームを楽しめるようになるということなんです。前や後ろからヒュンヒュンって聞こえるような臨場感のあるサウンドで遊べたら、とんでもなく面白そうですよね。あと、ポータブルDVDになると、旅先でもゲームを楽しめるようになるんですね。そのように、DVDというのはポータブルもあれば、ホームシアター用もあって、いろんなバリエーションがあるなかで、ゲーム機能をつけるとすごく高付加価値になるものを製品化するというイメージですね（注4）。

—— 松下さんがゲームソフトを作られるようなことはあるんですか？

中村 いや、ない、ですね（笑）。実は松下という会社はソフトの分野でも世界でトップクラスなんです。でも、一般の方が知らないようなソフトが多いんですね。

—— 松下さんのCMにマリオが出てくるようになると楽しいでしょうね。

中村 いまはどちらかと言えば技術者が集まって、話を進めている段階なんです。でも、今後の話し合いによっては、松下のサービスのなかに任天堂さんのキャラが出てくるともあるかもしれませんね。

—— 単に提携ではなく「包括提携」と呼んでいるのは、ゲーム機だけでなく、いろんな周辺機器も含めて一緒にやっていきましょうということですよね。

中村 そうですね。そして、それをやるのがワーキンググループなんです。

—— そうすると、松下さんがおもちゃ的な商品を出されることもありますね。

中村 どうでしょう。お子さんのことを一番わかっているのは任天堂さんですし、松下はファミリーに強いというがお互いの会社の特徴だと思います。そのカテゴリーを守りながら商品を出していくことになるでしょうね。

注1＝CD-ROMのプレス料金は100円以下。なので、DVDのプレス料金は200円から300円の間とみていいだろう。2000円以上と言われるロムカセットの製造コストと比べると格段に安い
注2＝メディアの製造期間が短くなれば、リピートも早くなるため、品切れで長い期間待たされたり、逆にソフトがだぶついて値崩れを起こすようなことも少なくなるメリットがある
注3＝N64の場合は、カセットにツメをつけることで海外版が遊べないようになっていた。ドルフィンでも同じようにプロテクトがかけられることになるだろう
注4＝ドルフィン内蔵のテレビが発売される可能性は高いだろう。実現すれば、複雑な接続の手間をかけずに、気軽にインターネットにつないでホームショッピングも楽しめるようになるのだ

● DVDとは何ぞや ●

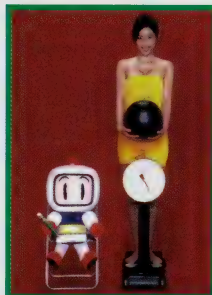
DVDはDigital Video Discの略。ディスクのサイズは直径12cm、厚さは1.2mmと通常のCD-ROMとまったく変わらない大きさなのだ。ただ、見た目はそっくりでも、構造的には厚さ0.6mmのディスクを2枚張り合わせているところがCD-ROMとの大きな違いになっている。

➡松下電器製のポータブルDVD。ものすごいグラフィックのゲームがどこにいても遊べるようになるのだ

⬅松下電器が提唱する「ドリームシアター」。写真のようなアイテムをそろえればプレイヤーの背後から迫ってくるモンスターの存在を音でも表現できるようになる。ただし、かなりの出費を覚悟することが必要

でんすけすいかの重さを当てて北海道すいか狩りの旅に行こう!!

ハドソンがこの夏に展開するユニークなキャンペーンを紹介しよう。題して「ボンバーマン爆弾すいかキャンペーン」。簡単なクイズに答えるだけで、100名に甘み抜群の高級すいかとして有名な、真っ黒な爆弾すいか(でんすけすいか)や、5組10名に「北海道爆弾すいか狩りツアー」がプレゼントされるのだ。また今回のキャンペーンの主役として活躍するのはボンバーマンならぬ、3人の美人ボンバーガールの皆様。新宿ステーションスクウェアで開催される「ボンバーマン納涼祭（7月27日 11時から)」にも登場するので、この日は新宿にレッツラゴー!!

↑編集部に乱入してきたボンバーガールのみなさん。ボンカレーを持ってさおへんにあいさつ

↑でんすけすいかは高級すいかとして有名（1玉約8000円)。大きなものは20kg以上もあるそうだぞ

応募方法 おうぼほうほう

官製はがきに住所、氏名、年令、電話番号、職業、そしてボンバーマンガールが持っているすいかの重さを予想して右記の住所にお送り下さい。締切りは7月23日まで。

〒105-0012
東京都港区大門1-8-1
和楽路ビル4F
ボンバーマン爆弾スイカキャンペーン事務局

みんな応募してね!!

スパロボファンにはとってもうれしいお知らせ「スーパーロボット大戦大感謝祭」の開催決定!!

スパロボシリーズのファンの方への感謝の気持ちを込めて、「スーパーロボット大戦大感謝祭 激闘! 真夏のスパロボ伝説」がお台場Zepp Tokyoで開催されるぞ。なんと1500人のスパロボクイズ大会や、スパロボライブなど楽しいイベントがタップリだ。クイズ参加は事前に申し込みが必要だぞ。当日入場できるのは、先着500名まで。8月20日(開場：12時・開演：13時)、お台場に急げ！

スパロボクイズ大戦参加権獲得方法

往復ハガキの返信用宛先に自分の郵便番号・住所・氏名を記入し、往信側の裏に、郵便番号・住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記してご応募ください。〆切は7月20日。
〒124-8585
東京都葛飾区東四つ木4-42-5 バンダイロジパル内
スーパーロボット大戦大感謝祭 事務局まで

マンガ／三浦ゆうま

ハイレゾパック搭載のN64と『バイオレンスキラー』がレンタルできる体験キャンペーン実施中!!

6月18日に発売されたばかりの『バイオレンスキラー』は、ハイレゾパック対応で高解像度のきれいな画面を実現した迫力満点のゲーム。このゲームを多くの人に体験してもらおうと、GAME TSUTAYA（ゲーム売場）を併設するTSUTAYA47店舗で体験キャンペーンを実施しているぞ。期間は8月20日までで、2泊3日なら500円、7泊8日なら800円でレンタルできる。この機会に、思わず目を覆うほど迫力のあるバイオレンスシーンを体験してみてはどうかな。

↑ハイレゾパックが搭載されたN64に『バイオレンスキラー』がセットでレンタルできるのだ。お持ち帰りは特製キャリングケースで（写真左)

CHECK! プレゼントのお知らせ 今回特別に『バイオレンスキラー』とハイレゾパックをセットで5名様にプレゼント!!

＊巻末のアンケートハガキの番号らんに"毎月新聞"、プレゼント名のらんに"バイオレンスキラー"と書いて送ってね。

平山綾ちゃんがイメージガールの『牧場物語GB2』制作発表会開催!!

『牧場物語』シリーズの最新作『牧場物語GB2』の記者発表が5月13日、都内のホテルで開かれた。発表会にはテレビなどでも活躍中で、このゲームのイメージガールをつとめる平山綾ちゃんも登場。ゲームについて紹介してくれたぞ。綾ちゃんは「私もこのゲームにはまってます。とても楽しいゲームだと思うので、みなさんもやってみて下さい」とコメントしている。ちなみに現在、綾ちゃんのホームページ「綾の牧場物語（www.aya-bokujo.com/)」も開設されているので、綾ちゃんファンの人はもちろん、牧場ファンの人もチェックしてね。

↑毎月1回更新するので、この本が出ているころには新しい画面になっているはずだ

↑ファースト写真集「AYA・水彩日誌」も好評発売中だぞ

●はみだしNEWS● 「東京ゲームショウ秋」の開催日が、9月17日（金）〜19日（日）の3日間に決定したぞ（17日はビジネスデーで関係者のみ)。会場はおなじみの幕張メッセです。

スパロボ感謝際の問合せ先：03-3695-3360（スーパーロボット大戦ファン感謝祭事務局：土・日・祝祭日を除く11：00〜18：00)

今月は6ページと、パワーアップ してお届けします。魅力的なソフトもタップリ!

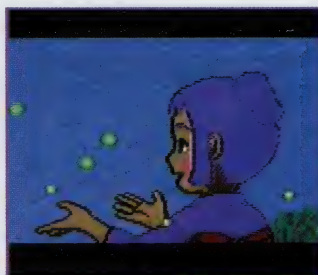
NINTENDO POWER　容量：32M（8ブロック）SRAM：64K（4ブロック）

SFC ファミコン文庫 はじまりの森

ジャンル ADV

任天堂　7月1日より書き換え開始　価格：2500円

オープニングストーリー

小学生の主人公が、夏休みを利用して田舎のおじいちゃんが住む村へと遊びに行く。田舎の駅でおじいちゃんと待ち合わせたが、なかなか現れない。仕方なく駅周辺にいるホタルを見ようとして、周りをウロウロ歩いてみるが、崖から落ちて駅に戻れなくなってしまった。そこでホタルと遊んでいる不思議な少女と出会い、助けてもらう。次の日、この少女にお礼をするために村中を探してみるが、村の人々はその少女のことを誰も知らない。果たして主人公は不思議な少女と再会できるのだろうか…。

⬆紫の浴衣を着た、不思議な少女との出会いから、ゲームが始まる

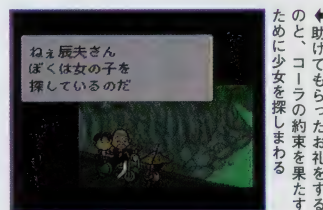
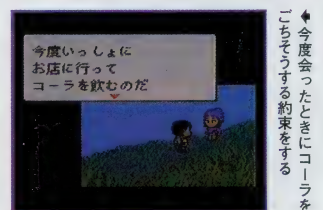
ほのぼのとしたアドベンチャー

時代背景が「君のお父さんが小学生だったころ」と設定されているので、全体的に懐かしいような、ほのぼのとした雰囲気になっている。また、ゲームは基本的にコマンド選択方式で進むけど、時々アクション的なシーンも挿入されるぞ。この夏オススメの1本だ。

➡この不思議な少女は、古くからある、村の言い伝えを知りたいらしい

➡序盤には川渡りのアクションがあるぞ。少女の通った後をたどって川を渡ろう

⬅今度会ったときにコーラをごちそうする約束をする

⬅助けてもらったお礼をするのと、コーラの約束を果たすために少女を探しまわる

GB&GBカラー 牧場物語GB2

ジャンル SLG

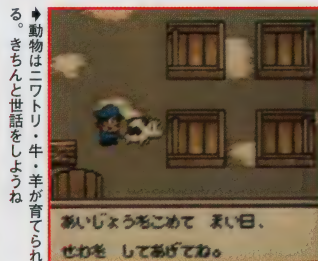
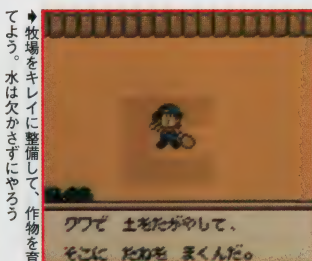
パックインソフト　8月6日発売予定　価格：3980円（予価）

期待の『牧場』最新作!

大人気『牧場物語』シリーズの最新作! 荒れた牧場を切り開いてクワで耕し、種をまいて作物を育てるという、基本ゲームシステムはそのままに、全ての面でパワーアップして登場だ。シリーズのファンならずとも楽しめる1本だぞ。

⬅主人公は男の子・女の子のどちらかを選べるぞ

➡牧場をキレイに整備して、作物を育てよう。水は欠かさずにやろう

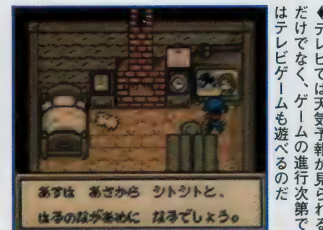
➡動物はニワトリ・牛・羊が育てられる。きちんと世話をしようね

『GB2』のパワーアップ要素!

カラー対応になっただけではなく、育てられる作物や動物の種類が大幅に増えているぞ。例えば作物には、花やハーブの種も加わったので、華やかでカラフルな牧場にできちゃう。さらに今回は動物の放牧も出来るようになったので、より牧場らしさが満喫できるのだ。その他にも、釣りやミニゲームも楽しめるし、釣った魚をポケットプリンタで印刷したり、通信ケーブルで友達と魚の交換もできるぞ。

⬅テレビでは天気予報が見られるだけでなく、ゲームの進行次第ではテレビゲームも遊べるのだ

➡羊を飼育して、羊毛（ウール）を刈り取ろう。もちろんこのウールは売りに出せるぞ

⬅今回のマップは、前作に比べて結構広くなっているぞ。馬に乗って牧場の中を移動できるのだ

➡種を買って作物を育てよう。動物を飼うならば、エサとなる牧草を育てなくちゃね

マリーのアトリエ～ザールブルグの妖精錬金術士（仮）
エリーのアトリエ～ザールブルグの妖精錬金術士（仮）
ジャンル RPG
イマジニア　99年秋発売予定　価格：未定

マリーとエリーがGBに登場！

PSやSS で大人気の『マリーのアトリエ』と『エリーのアトリエ』がGB版で登場するぞ。今回はPS版とはちょっと違う外伝的なお話。マリーとエリーの「問題児師弟コンビ」はどんな活躍をしてくれるのか？

◆それでもってこちらがエリーです。あと妖精さん

◆この子が主人公で錬金術士のマリーちゃんです

◆PS版で聞くとってもかわいいんだ！このセリフ！

どんなゲームなの？

『マリー（エリー）のアトリエ』は、RPGに、調合によるアイテム作成という要素を取り入れた「新感覚RPG」だ。町の人の依頼に応じて材料を集め、いろんなアイテムを作成していくんだ。今回のGB版でも、基本的なシステムは同じ。だけど今回材料を集めたりするのは…。

◆エリーは錬金術士をめざして「アカデミー」に入ったんだけど成績の方は…

◆冒険に行くときには後ろの仲間達の誰かといっしょに行くのがオススメです

今回は妖精さんが主役！

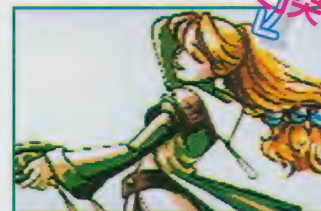
PS版やSS版で主人公を手伝ってくれていた妖精さんたち。今回の主役はこの妖精さんたちだ。ふとしたことから工房で妖精をあずかることになった主人公は、この妖精さんを5年間で1人前に育てなければならない。というわけでゲーム中では、材料の採取やモンスターとの戦闘はすべて妖精たちが行うことになる。マリーやエリーは、妖精さんたちを育成する立場になるわけだ。

◆町中では妖精さんをつれて歩くことになる

◆アイテムを作るのも妖精…大丈夫かな？

アイテムや画像が交換できる

GB版では『マリー』も『エリー』も基本的に同じシステムだが、イベントの内容や登場するキャラクターが微妙に違う。2つのバージョンの間で、通信を使ってアイテムや画像を交換することもできるぞ。

◆たとえば、エリーがつくった中和剤をマリーに渡したりとか

主人公はこんなコ

●マルローネ（マリー）
王立魔術学校「アカデミー」の学生。年齢19歳。アカデミー創立以来最低の成績を誇る。がさつな性格だが、持ち前の前向きな性格で日々調合に明け暮れる。

●エルフィール（エリー）
おなじく「アカデミー」の学生。15歳。アカデミーにはぎりぎりの成績で入学した。マリーよりはがさつではないが、掃除は苦手。でも性格はがんばりやさん。

GB&GBカラー

ウエットリスGB

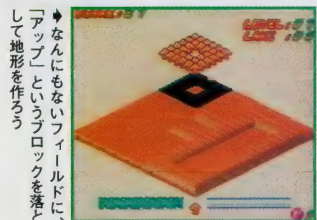
ジャンル PUZ

イマジニア　8月27日発売予定　価格：3980円

順調に開発進行中！

N64の名作パズル『ウエットリス』のGB版だ。ゲーム画面は、前回紹介した時と比べてそれほど変わっていないけど、開発は順調に進行しているらしいぞ。囲いを作って水を貯め、ファイアで蒸発させるというゲームシステムや、収録ゲームモードはN64版とほぼ同じだから、ファンならずとも期待が大いに高まる。発売が待ち遠しい！

◆N64版とほぼ同じゲームモードが収録される予定だ。またハイスコアの追求に燃えられる！

◆作った地形に水を落として、水たまり（レイク）を作るのだ。レイクは多ければ多いほどいいぞ

◆なんにもないフィールドに、「アップ」というブロックを落として地形を作ろう

◆ファイアが落ちてきたら、レイクに命中させて、水を蒸発させよう。スコアがどんどん増えるぞ

※『ウエットリスGB』の画面は全て開発中のものです。

GB&GBカラー

昆虫博士2

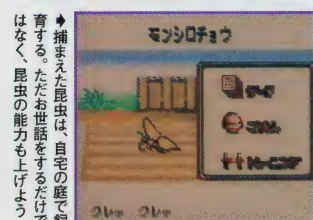
ジャンル ACT

J・ウイング　7月15日発売予定　価格：4800円（予価）

255種類の昆虫を採集しよう

フィールド内に生息する255種類の昆虫や幼虫を、アミやスコップを使って採集していこう。捕まえた幼虫・昆虫は自宅の庭で飼育可能で、ちから・すばやさ・美しさの能力を上げれば、品評会への参加も可能だ。見事優勝すると、昆虫育成に役立つアイテムがもらえるぞ。通信ケーブルやGBカラーの赤外線通信で、友達との昆虫交換もできるぞ。

◆アミを使って成虫を捕まえるのが基本だけど、スコップを使えば土の中にいる幼虫も捕まえられる

◆セリでは、採集していない昆虫を入手したり、逆にお金がない時は手持ちの昆虫を売れるぞ

◆捕まえた昆虫は、自宅の庭で飼育する。ただお世話をするだけではなく、昆虫の能力も上げよう

◆手に入れた昆虫は、図鑑形式で記録されるのだ。全ての昆虫を集めて昆虫図鑑を完成させよう

GB&GBカラー

ポケットルアーボーイ

ジャンル RPG

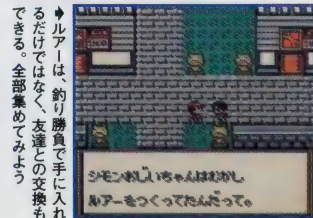
キングレコード　7月23日発売予定　価格：3980円

魚のコレクションも楽しめる

リアルな釣りが楽しめるだけでなく、60種類以上もあるルアーや、釣った魚を収集・育成・交換する楽しみもあるゲームだ。トップアングラー（釣りのチャンピオン）を目指す主人公が、ライバルと戦いながらテクニックを磨き、伝説のアングラーに挑戦するのが目的だ。通信ケーブルを接続すれば、友達との対戦やルアーの交換も楽しめるぞ。

◆クリア後も、ルアーや魚の収集をタップリと楽しめる釣りゲーム。釣り自体も本格派なのだ

◆釣った魚をホームレイクで飼育できる。魚の種類が増えると、新種の魚が誕生することもあるぞ

◆ロッド・ルアー・ラインには様々な種類がある。狙いの魚に合った道具を使うといいぞ

◆ルアーは、釣り勝負で手に入れるだけではなく、友達との交換もできる。全部集めてみよう

GB&GBカラー

ゴルフ王

ジャンル SPT

デジタルキッズ　7月16日発売予定　価格：3980円

本格派のゴルフゲーム！

3コース54ホールが用意されている、本格派ゴルフゲームの登場だ。「ゴルフ王」の称号を獲得するために、ジャパン・USA・ワールドの3つのトーナメントを制覇しよう。「ワンポイントレッスン」でプレイのコツをしっかりと学べるから、初心者でも安心して遊べる。しかもピンの位置が遊ぶたびに変わるから、何度も何度もプレイできる。

◆用意されているコースは、シンプルで簡単なものから海越えのものまで、バラエティに富んでいる

◆まず細長いゲージで打つ強さを決め、その後ボールを打つ位置を決めてショットする

◆ホールのほとんどがバンカーという難コースもある。トーナメントを制覇するのは簡単ではないぞ

◆トーナメントで獲得した賞金で、新しいクラブを購入できる。これで飛距離などを上げられるぞ

GB&GBカラー ぐるぐるガラクターズ
ジャンル RPG
アトラス　9月10日発売予定　価格:4300円

ガラクタがモンスターに変身!

「ギドー帝国」の手から、異世界「ブリングワールド」を救うため、現実世界と異世界をいったりきたりするRPG。現実から持ち込んだガラクタは、むこうではモンスターや武器に変身してくれるぞ！ガラクタ集めて冒険にしゅっぱ〜つ！ ちなみにキャラクターデザインは「タイムボカン」でおなじみの、あの笹川ひろしさんだっ！

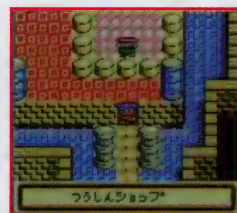
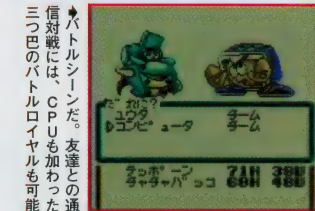
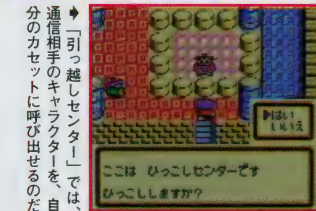
↑「フライわん」は、捨てられたフライパンから変身。「宝の骨」を取り戻すのが目的らしい

↑ごみ袋から変身する「スノンぼ」。子供達に贈るプレゼントを集めたいとか

ストーリー紹介

「みどりカ丘」という平凡な町に引っ越してきた主人公。しかし、その家財道具が謎のドロボウに盗まれてしまった。異世界から来たプリング星人が、モンスターや武器に変身するガラクタとして持っていったらしい。主人公は異世界へ行き、「ギドー帝国」打倒と家財道具を取り戻すために冒険する!

↑小学生のユウタが主人公。家財道具とブリングワールドの行方はユウタの肩にかかっている

↑ブリングワールドに行ける乗り物「トランパ号」。こいつにのって冒険に出発だ

↑レベルや通信対戦の成績によって、売られている品物が変わる「通信ショップ」もあるぞ

↑バトルシーンだ。友達との通信対戦には、CPUも加わった三つ巴のバトルロイヤルも可能

↑「引っ越しセンター」では、通信相手のキャラクターを、自分のカセットに呼び出せるのだ

GB&GBカラー きせかえ物語
ジャンル ETC
パックインソフト　9月3日発売予定　価格:3800円(予価)

新しい服を覚えてセンスを上げよう!

「魔女っ子マリちゃん」が、オシャレのセンスを上げるために、新しいファッションをどんどん覚えていくゲーム。初めは普段着くらいしかないけれど、ゲーム中に知り合った友達に誘われて、海水浴や乗馬などのイベントに行くと、水着などの新しいファッションを覚えられるシステムだ。190種類以上ある服を全部揃えられるかな?

↑新しい服をひらめいたら、机にあるスケッチブックに書き込もう。新しい服を作れるよ

↑アルバイトに応募しよう。バイト代で洋服の材料が買えるし、服を覚えるチャンスにもなるよ

↑友達に誘われて「料理教室」のようなイベントに参加すると、新しい服をひらめくことがある

↑例えばレストランでアルバイトすると、こんなカワイイ制服を覚えられるんだ

GB&GBカラー ハローキティのビーズ工房
ジャンル PUZ
イマジニア　7月17日発売予定　価格:3980円

カンタン熱中パズル!

パパからもらった、きれいなビーズでアクセサリを作るのが目的の、誰でも簡単に遊べるパズルゲーム。同じ種類のビーズを縦か横に5つ並べて、アクセサリ作りに必要なビーズを集めよう。ステージをクリアすると、キティちゃんのイラストやムービーが出現して、ポケットプリンタでシールが作れちゃう。さらに通信対戦もできるぞ。

↑パズル画面。遊び方を教えてくれるモードもあるぞ。時間制限があるから早めに揃えよう

↑縦か横に同じビーズを5つ並べよう。これを5回繰り返せば、そのビーズが手に入るのだ

↑このリングを完成させるためには、星型ビーズが2つとハート型ビーズが1つ必要なんだ

↑リングの完成だ!このように完成したアクセサリは「プリントスタジオ」に保存されるぞ

GB&GBカラー

サバイバルキッズ〜孤島の冒険者〜

ジャンル RPG

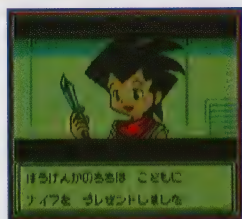
コナミ　好評発売中　価格：4300円

無事に生きて帰れるか!?

船旅の途中で暴風雨に遭い、海に投げ出されて無人島に漂着した主人公。島の中を冒険しながら生き延びて、無事に家へ帰ることが目的だ。マルチエンディングのこのゲーム。無人島探索の一例を紹介。

主人公は男の子・女の子から選べる

1 無人島に漂着

10歳の誕生日を記念して、優雅な船旅を楽しんでいた主人公と父親。誕生日のプレゼントとして、サバイバルナイフをもらい、思い出に残る素晴らしい誕生日になるはずだった。しかし突如として暴風雨が船を襲う。暴風雨による大波に船が飲み込まれてしまい、あっという間に沈没。海に投げ出された主人公は、父親と離ればなれになってしまい、気が付いたときは、たった1人きりで無人島に漂着していた…。

◆冒険家の父から誕生日にもらったサバイバルナイフ。このナイフが後々役に立とうとは…

➡船が高波に飲み込まれ、海に投げ出されてしまった。叫びもむなしく父親と離ればなれに

2 海岸付近を調べてみる

無人島の海岸線に漂着した主人公。悲しみに暮れるばかりではなく、生き延びるための行動をしなくてはならない。まずは海岸付近に何か使える道具が落ちていないか、あちこち調べてみよう。

◆水筒を発見。さっき手に入れたナイフを装備して草を切れば、この水筒が拾えるぞ

➡砂山の中に、主人公のリュックが埋まっていた。この中にはサバイバルナイフも入っている

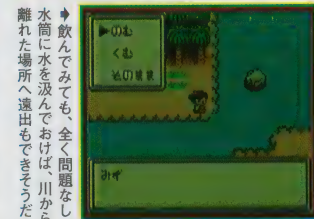
➡邪魔な草はナイフで切ろう。そうすれば島の奥へと移動でき、この無人島を探索できるようになる

3 水と食料を確保しよう

生きるために無くてはならない、水と食料。この島には果物・木の実・草・キノコが自生していて、中には毒となるものもあるが、問題なく食べられるのもある。一度食べたものは、次からはどんな効果があるのか表示されるので、体力が万全の時に試しにいろいろ食べてみるのもいいだろう。島の中にある川に行けば、飲料水が調達できるぞ。

◆キノコには、食べると混乱するものもある。そんな毒キノコでも、食べると満腹度は上がるぞ

➡果物は基本的にどれを食べても問題ない。水分補給の効果や、疲れを癒す効果のものもあるぞ

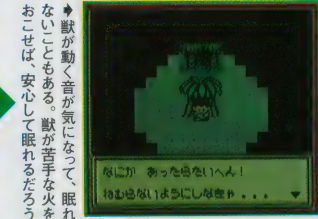
◆島の中に猿を発見！どうやら水を飲んでいたみたいだ。ということは、この川の水は安全らしい

➡飲んでみても、全く問題なし。水筒に水を汲んでおけば、川から離れた場所へ遠出もできそうだ

4 休息場所の確保

水と食料で飢えや渇きを潤すだけでなく、疲れた時や夜間には休息をとる必要があるのだ。漂着した海岸線から、それほど離れていない場所に家がある。しばらくの間はここを拠点にして、夜になる前にこの家へと戻れる範囲内で行動するといいだろう。島には他にも休息がとれる場所がいくつかある。見つけられたら、そこを拠点にしよう。

➡わりと丈夫そうな無人の家。ここなら動物が襲ってくることも無さそうだから、安心して眠れる

➡木の幹をくり抜いたような休息場所がいくつかある。あまり安全そうな場所ではないね…

➡家の中には、使わない道具を置いておくことも可能。不要な物は、どんどん置いておこう

➡獣が動く音が気になって、眠れないこともある。獣が苦手な火をおこせば、安心して眠れるだろう

5 便利な道具を作ろう

島に落ちている物と物とを合成して、便利な道具を作り出そう。そうすれば、今まで行けなかった場所を探索できるようになったり、それほど苦労せずに食料を確保できたりするのだ。まずは漂着地点の近くに落ちている「木の皮」と「木の棒」を合成して、「火付け道具」を作ってみよう。これで肉・魚・貝を焼いて食べられるようになるし、休息場所で火をおこしながら寝ることで、獣を近づけないことも可能だ。

◆この火付け道具は、序盤のうちに作り出せるので、早めに作っておこう。かなり頻繁に使うぞ

➡獣を倒すと肉が手に入る。この肉を焼けば食べられるぞ。さらにスパイスを加えれば保存食に！

◆無人島マップ◆

6 行動範囲を広げよう

行動範囲を広げる道具として、たいまつや斧がある。この2つを作れば、洞窟の中を探索できるし、邪魔な立木を切って先に進めるようになり、行動範囲が大きく広がる。材料となる道具を探してみよう。

◆入り口の岩を「大きな棒」で転がして洞窟の中に入ろう。たいまつに火を付ければ探索可能だ

➡この大きな木から樹液が取れる。これと木の棒を合成すれば、「たいまつ」の出来上がりだ

➡行く手をふさぐ、邪魔な立木は斧で切ってしまおう。これで猿が隠した物を手に入れられるぞ

7 島からの脱出を決意

ひと通り島の探索を終えた主人公は、ある日ラジオで船の遭難者の捜索が打ち切られたことを知る。島にいても救助は来ないので、島から脱出することを決意するが、その矢先に台風が来てしまった…。

◆ラジオに拾った電池を入れて聞いてみよう。ある日、捜索が打ち切られたことを知ることになる

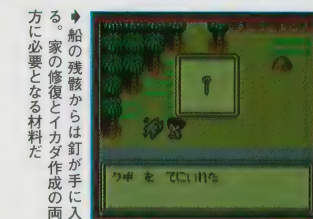
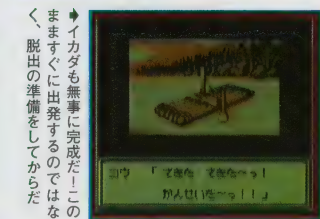
➡島の奥の方にある立木を切っていくと、こんな不思議な宝石のような物が落ちていた

➡脱出を決意した矢先に、台風が来て家が壊れてしまった。猿が木に挟まって動けなくなっているぞ

8 家の修復とイカダ作り

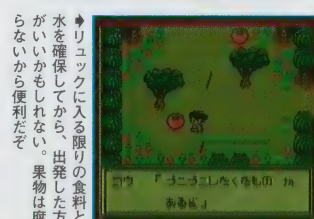
家を修復するとともに、海岸に漂着した流木を使って、イカダを作ることにした。でもこれだけではイカダは作れないので、島にある木を斧で切って材料に加えよう。他にも釘などの材料が必要かもしれないぞ。

◆家の修復とイカダ作成が同時進行になる。効率よく必要な材料を集めて、早めに作業を終えよう

◆何とか家の修復が完了した。これでまた休息がとれそうだ。不要な物は、家に置いておこう

➡船の残骸からは釘が手に入る。家の修復とイカダ作成の両方に必要となる材料だ

➡イカダも無事に完成だ！このまますぐに出発するのではなく、脱出の準備をしてからだ

9 いよいよ島を脱出！

イカダが完成し、いよいよ島から脱出だ。帰り着くには時間がかかりそうだから、水や食料はタップリと用意しておきたい。地震が頻繁に起きているし、なるべく早いうちに脱出した方が良さそうだ。

◆いよいよ脱出だ！せっかく友達になった猿を連れて行くかどうか、とても迷うところだ…

➡リュックに入る限りの食料と水を確保してから、出発した方がいいかもしれない。果物は腐らないから便利だぞ

➡大海原をイカダでわたる主人公。無事に帰り着くことはできるのだろうか。それとも!?

果たして主人公の運命は!?

まだしばらくはジメジメした日が続きそうだけど、もうそろそろ夏休みの計画を立ててる人もいるんじゃないかな。今年も海にでも行ってスカッとしたいとこだけど、ゆっくり温泉につかりたい気もするなぁ。夏休みはドーンと遊びに行っちゃう人は、今のウチにイラストを描き溜めするなんてどう？

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆新キャラプラムちゃんのナイスショットだね。プラムちゃんもかわいいけど、後ろに控えるリアルな3人の表情がまたたいかしてます

【愛知県／サルムント雁さん】

◆ついに切り絵も『エヴァ』です。使徒襲来です。なんのこっちゃ。とにかくどんどんレベルの上がる切り絵の世界に脱帽っす

【大阪府／どせい男さん】

◆遅ればせながらGBの『夢を見る島DX』にはまってるそうです。カラーになって、ダンジョンも増えて…、楽しいよね

【青森県／クロネコさん】

◆なんと8人の合作です。誰の作品かわかるかな。詳しくしりたい人は下記のHPへどうぞ。
[http://www1.odn.ne.jp/caa59840/index.html]

【広島県／ドリーム戦隊薔薇野郎さん】

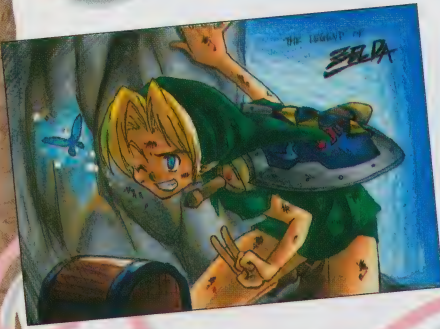
◆なんだかこうやってみるとシークがラスボスって感じもするぞ。実はそうだったりしてね…

【愛知県／Sevenちょんさん】

◆『ゼル伝』を映画化するとしたら、リンク役は誰がいいかなぁ。ディカプリオって感じもするんだけど

【大阪府／柳・希さん】

◆いよいよ発売日も決定しました！でもタイトルが変わっちゃったんだよね。前のままでもよかったのになぁ

【広島県／かざちょさん】

◆何度やっても面白いっていうのはホントだね。自分が戦ってるようなバトルが大好きだって

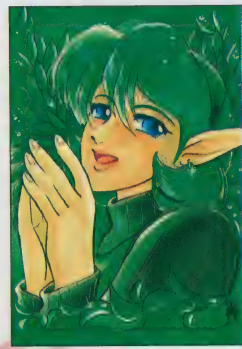
【神奈川県／たづまこてつさん】

◆ついにじわじわと情報がでてきた『ドシン』。とはいいつつも、まだまだ謎のゲームだよね。DDも謎だけど…

【大阪府／藤原克人さん】

◆ついにでました。オキテ破りの大人サリア。色っぽいっす。っていうか大人になって登場して欲しかった…

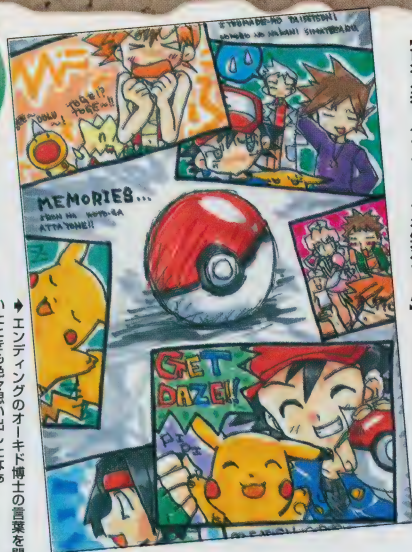
【栃木県／夢之助さん】

◆「ゴローと夏」だって。むさいけど夏の感じがするそうです。そだね。そんな感じ。俺もこの氷菓子は好き

【新潟県／鷹樹さん】

今月のお題『おもいで』

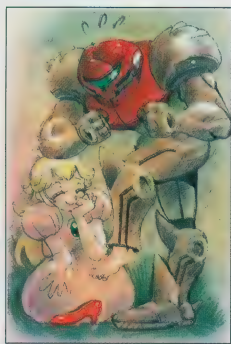
◎次回のお題は『好きなキャラ』。次々回のお題は『オウガバトル(第2回)』。

【東京都／きさらぎ浅葱さん】

➡エンディングのオーキド博士の言葉を聞いたときも色々思い出したなぁ

⬆N64一番の思い出は『マリオ64』のエンディングだって。マリオがめちゃ²かわいかったとか

【埼玉県／松本郁子さん】

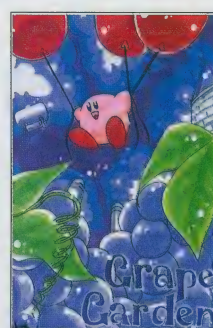
【岐阜県／横亜らい佳さん】

⬆絶対いるでしょ。『ゼル伝』の初ゲームオーバーはニワトリに殺されたって人。これで死ぬとかっこわるいよねぇ…

⬅子供のころの夏休みに、ディスク版の「メトロイド」を朝から晩までプレイした思い出があるんだって

【愛知県／サルメンカンジャさん】

⬅小学校3年のときにやっていた「ヨッシー」のCMを今でも覚えてるとか。う〜ん、覚えてないぞ

【奈良県／山村彩世理さん】

⬅7年後の森の聖域で、サリアがオカリナを吹いていた切り株を見て、彼女を思い出すリンクだそうです

【神奈川県／万時優さん】

⬅『星のカービィ　夢の泉の物語』のレベル4グレープガーデン。ファミコン時代がなつかしいです

【山梨県／如月恵さん】

⬆いろんな思い出がつまってるゲームだよね。それにしても、フシギダネの思い出はないのかな？

【愛知県／蒼月ひかるさん】

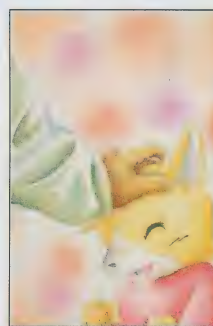
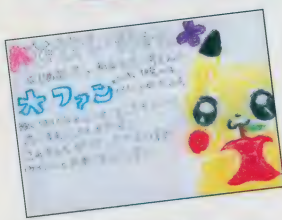
⬅こりゃまた大胆な思い出ですな。今となっては面影は服ぐらい!? ゴエモンもSD時代だなぁ

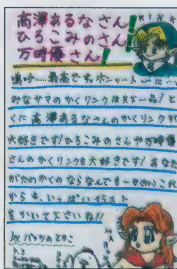
【群馬県／シノブさん】

⬅なんか「ギジンの思い出」って感じだね。「J」シリーズも人気のあるタイトルだから思い出も多い？

【岐阜県／強化人間095さん】

⬅ちびフォックスと父ジェームスの思い出だそうです。「スターフォックス64」のラストも泣けるよね

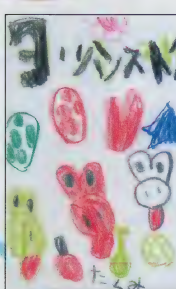
【北海道／柊ユイさん】

イラストファンレター

⬆切り絵職人のどせい男さんファンだって。最近人気急上昇中だぞ

【長野県／さくらさん】

⬆嗚呼…っていうぐらい好きなんだねぇ。今後も応援しよう

【徳島県／バッツのトリコさん】

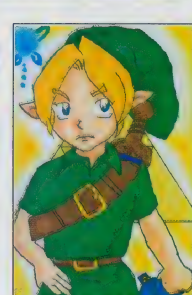
⬆立木さんの知り合いなのかな。今後はドリームもよろしくね

【愛知県／成田絵里さん】

イラスト10歳未満

➡3匹のヨッシーがとってもよく描けてます。白ヨッシーを描くなんて結構シブいよね

【京都府／上月巧さん(6)】

⬆後ろで笑ってるワリオもいい感じ。かわいいマリオです

【神奈川県／たづま弟さん(9)】

⬆リンクマニアだっていう菊池さん。すごく上手いよね

【栃木県／菊池将人さん(8)】

イラストの高層雑居ビル

←「爆ボン2」のルチフェルスだね。対戦も面白そうだし、早くやりたいでしょ。対戦キャラもたくさんいたらいいね【宮城県／爽樹さん】

←付録のアシュラさんシールが気に入ったとか。なんだか気に入ってくれてる人も多いみたいだな【静岡県／柏棟さん】

←8月のスペースワールドに出展されるし、ついに9月に発売!こんどこそホントに遊べるといいね【大阪府／はるさめまななさん】

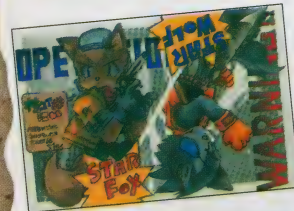
←「光をつぐもの」って感じでがんばって描いてくれました。試行錯誤の末、5枚目にして完成したとか…【大阪府／NQさん】

←殿堂に載せたいぐらい上手いです。鈍い光で月明かりを反射する剣も感じがでてるよね【埼玉県／けいこさん】

←ケンジが好きなんだって。金銀もはやくやりたいんだって。そうだよね。やりたいよね【神奈川県／茂留ゆきこさん】

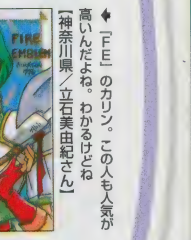
←ホントに「ゼル伝」のイラストがつきることがない…。すごいゲームだと思います【岡山県／姫月さん】

←ファミコン版の「ゼルダの伝説」をやりたいなぁという思いで描いたんだって。入手困難だぞ【埼玉県／にわとり好きさん】

←先月号の「ヌルゲーリサーチ」のシロガネーゼさんよりも、リンクをおもう気持ちは上だってさ【岡山県／まあめいどさん】

↑ウルフ・オドネルとフォックス・マクラウド。ウルフも「スマブラ」出て欲しかったなぁ【茨城県／揚咲シュウさん】

←「FE」のカリン。この人も人気が高いんだよね。わかるけどね【神奈川県／立石美由紀さん】

←社長のマグカップの取っ手を壊し、接着剤でくっつけたのはこの人です。バラしちゃった【宮城県／青賀さん】

←どこか宮本さんに似ているほのぼのリンク。写真を見比べて見よう【千葉県／山田あこさん】

←先月の「お題」宛だったんだけど、しめ切りに間に合わず、やむなくここで掲載【群馬県／結賀かりなさん】

←今、200ページにもわたるスターフォックスのマンガを描いているそう。すごいね【千葉県／いが。さん】

←秋田県の人がいないって嘆いてます。秋田県の人、イラスト求む!【秋田県／高峰るいかさん】

←後ろに隠れてるニャースもいいけどピザの上にいるマリルもいいね【神奈川県／杉浦ユキさん】

←「FEトラキア」に出てこないかなってことでこのイラストを描いてくれた【神奈川県／李遥ときやさん】

←「FE」のデュー。シーフファイターの強さといったら…だってさ【栃木県／緑川なつめさん】

←日本でのレアの知名度も上がってきたよね。日本未発売の64ソフトもあるけど【静岡県／k@zuさん】

←友達と兄と父と「スマブラ」をプレイしてるんだって。楽しそうだね【神奈川県／龍水藍魅さん】

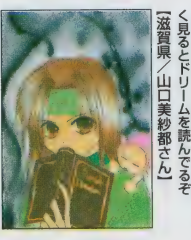
←「タクティクスオウガ」のデニムだね。16歳なんだもんなぁ、この人。えらい!【大阪府／しもちょさん】

←「FE」のテニー。フリージ家のひとたちが好きなんだって【北海道／みずさわじゅんさん】

←「ゴエモン」のなかでも人気の高いキャラ、サスケ。主人公よりも人気ある?【大阪府／鐘村優子さん】

←もうじき発売の「ズール」。ロープレだけに期待度も高いのかな【神奈川県／ひろこみのさん】

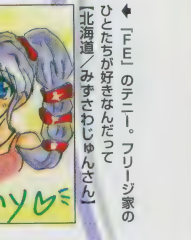
←「オウガ64」のドールマスター。よく見るとドリームを読んでるぞ【滋賀県／山口美紗都さん】

←N64版のカービィ情報もそろそろ出てくる…と、思うんだけど【岐阜県／へのへのもへじさん】

←ようやく「ゴールデンアイ」を手に入れてはまってるそうです【新潟県／白刃ナオトさん】

←ドット絵ちっくなイラスト。遠くで見るときれいでしょ。本物もこうだもんね【熊本県／リージェントさん】

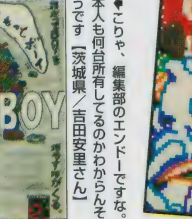
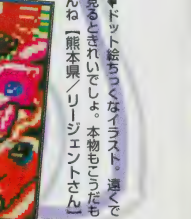
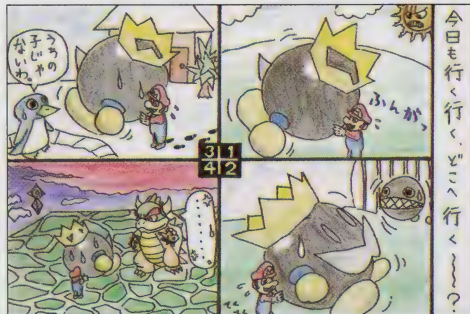
←こりゃ、編集部のエンドーですな。本人も何台所有してるのかわからんそうです【茨城県／吉田安里さん】

←ミニスカでゴルフをするピーチ。昔さらわれていたとは思えないって。ははははは【長野県／からさん】

←「FE」のドラゴンナイトアルテナ。姉御はだなところが好きなんだとか【愛知県／桐都澪さん】

←生まれてから14年、初めてのイラストだって。これからもがんばってね【神奈川県／かえんさん】

↑5月号のファンレターでリクエストがあったのでこのイラストを描いたそうです【静岡県／きりんさん】

4コマの長屋

【山口県／ヘイヘイホーさん】

唖然として声もなくおこってるクッパがかわいい。ワンワンもペンギンのかぁさんもビビってます。額に汗してがんばるマリオもなかなかグーです

【千葉県／丸男さん】

ほんまに丸尾さんはこんなんばっかです。面白いけど…。っていうかこんなパンツはいてたら、いろんな意味でぎゃふんです。どう？

「南の島のカメハメハ大王」の曲に合わせて歌ってみましょう。どせいさんっぽくていい感じなのです。そうかぁ、どせいさんって南の島のテンポによく似合うんだなぁ

【東京都／宝山りふぁさん】

確かにかわいいっす。これならリンクならずとも買ってしまうでしょう。そしてあちこちから爆音が響くでしょう。げ、もしかしてガノンドロフの計画か？

【神奈川県／ひろこみのさん】

キレてるかたち

「マリオ64」でクッパが最後にはくセリフ。っていうかこのヌルさはいったいどこからかもしだされているのか!?

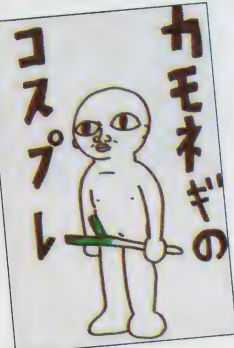
【山形県／庄司一樹さん】

いよっ千両役者って感じです。純和風版いよいよ発売！（ウソ）

【静岡県／ショーゴさん】

ただのヘンタイです。勇気のある人はゲームショウ会場でやってみましょう。取材してあげます

【兵庫県／梶原宏さん】

新事実発覚！ヘイホーには鼻の穴があった！っていうかほじるな！いや、ほじれ！

【鳥取県／鳥取市の古綱さん】

今月の階級特進者

士官学校1年
奈良県／山村彩世理さん
岡山県／まあめいどさん

士官学校入学候補
大阪府／NO.Qさん

特務曹長昇格候補
愛知県／サルメンカンジャさん

曹長昇格
大阪府／藤原克人さん
神奈川県／杉浦ユキさん

曹長昇格候補
東京都／宝山りふぁさん

軍曹昇格候補
愛知県／サルムント雁さん
東京都／きさらぎ浅葱さん
埼玉県／松本郁子さん
千葉県／いが²さん

伍長昇格
愛知県／蒼月ひかるさん
岡山県／姫月さん
千葉県／山田あこさん
滋賀県／山口美紗都さん
神奈川県／ひろこみのさん

伍長昇格候補
埼玉県／にわとり好きさん

上等兵昇格
広島県／かざちょさん
新潟県／鷹樹さん
神奈川県／万時優さん
岐阜県／へのへのもへじさん
長野県／からさん
千葉県／丸男さん

上等兵昇格候補
愛知県／桐都澪さん

1等兵昇格
大阪府／どせい男さん
宮城県／青賀さん

1等兵昇格候補
埼玉県／けいこさん
秋田県／高峰るいかさん
静岡県／k@zuさん
兵庫県／梶原宏さん

2等兵昇格
山梨県／如月恵さん
大阪府／はるさめまななさん
宮城県／爽樹さん
茨城県／揚咲シュウさん
新潟県／白刃ナオトさん
静岡県／きりんさん
熊本県／リージェントさん

2等兵昇格候補
大阪府／柳・希さん
栃木県／夢之助さん
神奈川県／立石美由紀さん

正隊員入隊（隊員証授与）
青森県／クロネコさん
愛知県／Sevenちょんさん
神奈川県／たづまこてつさん
岐阜県／横亜らい佳さん
群馬県／シノブさん
栃木県／緑川なつめさん
神奈川県／李遠ときやさん
静岡県／ショーゴさん

準隊員入隊
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横：縦＝1：3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『バイオレンスキラー』『マリオゴルフ』『ラストレジオンUX』など

N64

大夢

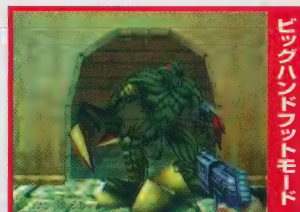
バイオレンスキラー ～TUROK NEW GENERATION

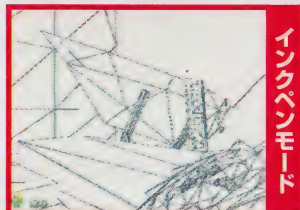
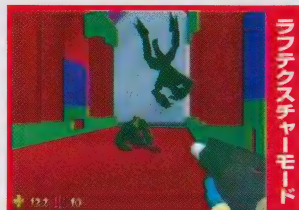
編集部／ドリテク隊

お楽しみのシークレットコード大公開！

ゲームのメニューからシークレットコードを選び、下のコードを入力。そしてシークレットメニューをONにすればOK。項目にそったいろんな効果が楽しめるぞ。

ビッグヘッドモード

リトルモード

ビッグハンドフットモード

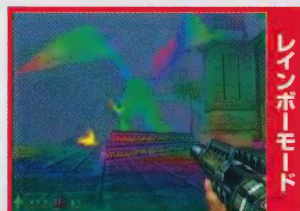
スティックモード

インクペンモード

ラフテクスチャーモード

ライフベビーフェイスモード

●シークレットモード	●コード	●効　果
ビッグヘッドモード	UBERNOODLE	敵の頭が大きくなる
リトルモード	PIPSQUEAK	敵が小さくなる
ビッグハンドフットモード	STOMPEM	敵の手足が大きくなる
スティックモード	HOLASTICKBOY	敵が細くなる
インクペンモード	IGOTABFA	テクスチャが外れる
ラフテクスチャーモード	HEEERESJUAN	テクスチャが荒くなる
ライフベビーフェイスモード	AAHGOO	ライフがベビーの顔になる
ダークシティモード	LIGHTSOUT	ステージが暗くなる
レインボーモード	FROOTSTRIPE	ステージが虹色になる

ダークシティモード

レインボーモード

N64 中夢

ラストレジオンUX

埼玉県／ごんぞうさん

隠しステージ&ボンバーマシン登場

隠しステージ「ワイヤーガーゼ」と、謎のボンバーマシン「メタルボンバーズ」「ボンバロン」の出現条件を紹介しよう。

●メタルボンバーズ出現条件

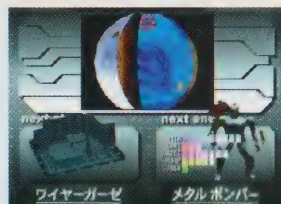
メタルボンバーズストーリーモードをクリアする度にもらえる勲章を4つ持っており、更に勲章を持っていない機兵でステージ10をクリアする。と、「ワイヤーガーゼ」に行くことができ、メタルボンバーズと対戦できる。

●ボンバロン出現条件

ボンバロンストーリーモードをクリアする度にもらえる勲章を5つ持っており、更に勲章を持っていない機兵でステージ10をクリアする。と、「ワイヤーガーゼ」に行くことができ、ボンバロンと対戦できる。

※勲章は1つの機兵につき1つしかもらえない。同キャラで複数クリアしても意味がないので気を付けよう。

◆まずは勲章を集めなければならない

◆条件を満たすと、エクストラステージ「ワイヤーガーゼ」に進むことができる

◆メタルボンバーズは「ズ」というだけあって、2体いるのだ。ちょっと強いぞ

◆2体に挟み撃ちされないようにしないと、あっという間に倒されてしまうぞ

ワイヤーガーゼ

ステージ構成

このステージは、ワイヤーで囲われた1階部分と、障害物の何もない2階部分で構成されている。1階部分はワイヤーで囲われているため迷路状になっており、日の光の指すところから2階部分へと上がれるようになっている。2階部分は障害物がなく、1階部分からの攻撃を受けることがないので、戦いに有利なポジションである。

N64 中夢

マリオゴルフ64

編集部／ドリテク隊

キャラゲットでやり直し

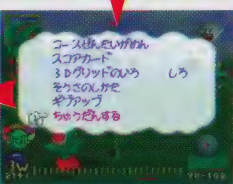
先月号の『マリオゴルフ64』紹介ページにも書いてあった事だけど、便利なドリテクなのでここでもう1度紹介します。まずキャラゲットモードでゲームをはじめる。そして、ショット失敗などで、もう1度そのホールを最初からやり直したいときは、ポーズ画面から「ちゅうだんする」を選んでセーブし「つづき」でゲームをはじめよう。すると、中断したホールの最初から遊ぶことができるぞ。

◆まず、キャラゲットでゲームを始める

◆こりゃもう勝てない…と思ったら

◆ポーズメニューから「ちゅうだんする」を選択

◆セーブしたつづきから始めると、1打目に！

N64 中夢

マリオゴルフ64

編集部／ドリテク隊

永遠の強敵クッパ登場！

まず、どのキャラでもいいので、キャラゲットをはじめよう。次々に勝ち進んでいくと、そのうちにマリオが登場するんだ。そのマリオにも勝つと、強敵クッパがでてくるぞ。もちろんクッパに勝てば、使えるようになるんだけど、とにかく強い！パワーショットで300ヤードを軽く越えてくるので、ミドルホールならワンオン当たり前。キミは勝てるかな？左のドリテクがとっても有効だぞ。

◆マリオに勝てば次はクッパだ。でもマリオも強い…

◆このやたらとでかいシルエットは間違いなくヤツだ

◆軽々と300ヤードをとばすパワーがあるのだ

◆迫力のバーディポーズ。なんかビビっちゃう？

はみテクの殿堂

「バイオレンスキラー」や「マリオゴルフ64」のドリテクはこれだけじゃないぞ。来月も引き続いてお伝えします。楽しみに待っててね。

先月号でお伝えした「ゼル伝」の「馬から下りてやぶさめ競技」のドリテクは完全なバグ技です。ロムの状態によってはできない場合があるようですのでご了承下さい。

N64 中夢 ラストレジオンUX　編集部／ドリテク隊

隠しキャラ&隠し武器登場

隠しキャラのボンバロンや、隠し武器のピコピコハンマーなど、全てを使用可能にするドリテクを紹介！やり方はとっても簡単で、タイトル画面で「L+Rを押したまま3Dスティックを時計回りにクルクル回す」だけなのだ。

➡タイトル画面でL+Rを押したまま、3Dスティックをぐるぐる回そう

➡ハリセンとナベブタを装備したメタルボンバーも使えるぞ

⬅エクストラステージに登場するボンバロンだって使えるのだ

⬅パワーアップしたピコピコハンマー。なんか強そうだよね。ピコピコだけど…

N64 いねむり ポケモンスタジアム2　神奈川県／岩岡浩平さん

選択画面でステータスチェック

バトルに出すポケモンを選択する画面で、Rを押しながら選択したいポケモンのボタンを押してみよう。すると、そのポケモンのステータスや、技などを見ることができるぞ。出場ポケモンを決めるのには便利だよね。

⬆ポケモンのステータスや持っている技を調べることができるんだ

N64 いねむり ポケモンスタジアム2　東京都／ポリンキーさん

隠しモード出現コマンド

バトルに出場させるポケモンを選択する画面で、いくつかのポケモンを選んだ後にLを押してみよう。すると選んだポケモンが全てキャンセルされるんだ。ポケモンをもう1度最初から選び直すときに便利かも。

⬆選択ポケモンをキャンセル。ポケモンを最大まで選んでしまうと使えない

N64 いねむり ラストレジオンUX　東京都／あにいちゃんさん

選択キャラを動かせる

どのモードでもかまわないので、マシンセレクト画面にいこう。そして、その画面で「Rを押しながらZ」と押してみよう。するとZを押すたびに、選択しているマシンがいろいろなポーズを取ってくれるぞ。

⬆いろんなポーズを取ってくれるマシン。とくに意味はないんだけどねぇ

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ　秋田県／とんぼさん

カービィに吸い込まれたって…

カービィの吸い込み攻撃。この攻撃の時に、吸い込まれた方のプレイヤーが動き回ると、なんとカービィをほんのちょっとだけ動かすことができるんだ。なんだか、暴れ回って抵抗してるって感じがするぞ。

⬆カービィの口の中で必至に抵抗。いったいどんな気持ちなんだろう…

N64 いねむり 超空間ナイタープロ野球キング2　兵庫県／成龍さん

ライバルのアドバイスの意味

クリエイトの新選手誕生をプレイしていると「ぜつとときひだりいっしょにおすぴかぴか」というセリフを聞くことがある。選手を作り終えて能力値を振り分けるとき、「Z+C左」を押すと数値リセットという意味だ。

⬆だからどうしたという技。ホントにどんな意味があるのだろうか…

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ　千葉県／石井祐一さん

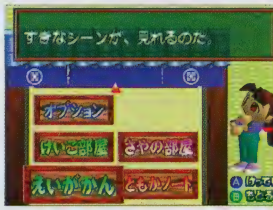
えっ!? なんで失敗なの…？

1人用モードのボーナスゲーム2をリンクで始める。そして、スタート地点の上の方の、足場がぐるぐる回っているところに乗り、一番高い所で2段ジャンプ&回転切りすると、なぜかリンクが飛んでいってしまうぞ。

⬆なんにも悪いことしてないのに、どうして失敗になっちゃうんだろう…

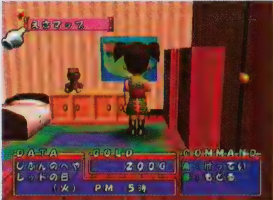
N64 いねむり　トップギア・オーバードライブ　高知県／やくざさん

タコスカーとロバの馬車出現

まず、先月紹介したNキューブマシンを出現させ、そのマシンを使ってスペシャルシーズンの全コースで4位以内をとると、タコスカーが登場。タコスカーでスペシャルシーズンの全コース1位をとるとロバの馬車が登場。

⬆かなり早いけど、Nキューブマシン同様、操作に慣れないと難しいかもね

N64 いねむり　64大相撲2　静岡県／はぬまーんさん

隠しモード出現コマンド

条件を満たしてストーリーモードをクリアすると4つの隠しモードが出現する。が、もっと簡単な方法があるぞ。タイトル画面で「✚上・下・左・右・C上・C下・C左・C右・L・R・B・A」と入力すればOKだ。

⬆入力が成功すると、拍子木の音がして、4つの隠しモードが楽しめる

N64 いねむり　おねがいモンスター　神奈川県／こんどーさん

エサの分布マップをみる

自分のへやの出入口のすぐ横の壁に貼ってある絵を調べてみよう。すると、いままで見つけたエサがブライトン大陸のどの場所にあるのかがわかる、エサマップを見ることができるぞ。どんどんエサを見つけよう。

⬆新たに見つけたエサも、次々とこのマップに書き足されていくんだ

N64 いねむり　ゼルダの伝説　時のオカリナ　徳島県／silver scarletさん

リーデッドをビビらせる

大人リンクのハイラル城下町でウロウロしているリーデッド。そこでリーデッド1体を倒してみよう。すると、しばらくの間、他のリーデッドは攻撃をしてこないぞ。リーデッドの目の前を横切っても大丈夫だ。

⬆そばに近づいても何もしてこない。目の前をうろついてやろう

GB 中夢　カードキャプターさくら　編集部／ドリテク隊

ゲームを早く進行させる

このゲームには時計機能が内蔵されているけど、今回はその時計を自在に進めてゲームを早く進行させるドリテクを紹介しよう。下のようにすると時間を好きなように調節できるぞ。

①ゲームを進行させたいところまで進行し、セーブする。
②いったんゲームを終了する（通常通り電源を切る）。
③再び電源を入れ「はじめから」を選択し、時間入力画面にする。
④時間入力画面で、進めたい時間に時計を合わせる。
⑤今度はゲームをセーブせずに終了させる。
⑥もう1度ゲームを始め、今度は「つづきから」を選択する。
⑦ゲームが始まると、ゲームの時計が④で進めた時間に設定されているのだ。

⬆セーブして電源を切ったら、あらたにゲームを始めて時計をセット

⬆今度は続きから始めると、さっき進めた時間まで進んでいるぞ

はみテクの殿堂
「トップギアオーバードライブ」のNキューブカーは、チャンピオンシップの全コースをクリアすると使用できるようになるぞ。

N64 NEW SOFT CATALOG

新作N64ソフトのダイジェスト情報はこのコーナーにお任せ！今月も新規タイトルが2つ加わった他、アメリカで行われたE3で実際に見たソフトの情報も余さずお伝えするぞ。本誌83ページからのE3特集もあわせて読んでね

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC・DD	その他・64DD
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイパック対応

好評につき「ゲーム基本用語集」第2弾も敢行!

MOTHER3（仮）
RPG / DD

任天堂 | 未定

プレイヤーは時間と舞台を移してそれぞれ違うキャラを操り、互いにストーリに影響を与えつつ感動の物語を紡いでいく。99年内に発売してほしいけど、開発のHAL研がE3で『カービィ』を先に発表したところをみると少々遅れ気味かも。

スーパーマリオRPG2（仮）
RPG / DD

任天堂 | 未定

ペラペラになってしまったマリオだけど、E3で流れていたビデオでは、クリボーを踏んづけたりして元気にアクションをする姿が！絵本ちっくな印象を受けるステージでどんなお話が展開するのかな。前作とは全然違うので楽しみ。

※画面はE3会場で撮影したものです

エルテイル モンスターズ
RPG

イマジニア | 99年7月9日

いよいよ待望の発売日が間近だ! 使えば使うほど成長する魔法や、ダメージを多く受けるほど上がっていく体力など、RPG初心者にピッタリのゲームなのだ。イジワルな謎解きも少ないし、N64初のRPGにふさわしい内容になっているぞ。

HYBRID HEAVEN
RPG

コナミ | 99年8月5日

発売日が8月5日で今度こそ決定!! サイバーな世界観を存分に味わえるRPGに仕上がっているぞ。また、先月号でもお伝えしたが、純粋にバトルだけを楽しめるモードもあり、友達とコントローラパックを持ち寄って戦うこともできるぞ。

ロボットポンコッツ64（仮）
RPG / N64+GB

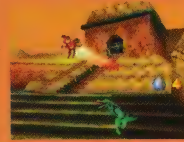
ハドソン | 未定

GB版が先に出ているロボット育成RPG。GB版とはGBパックで連動させて遊ぶことができるようになるみたいなんだけど、それ以上のくわしいことはまだまだわかりませ～ん。自分のロボットを育てて遊べるようになるのはいつ？

※画面は開発中の状態です

ドンキーコング64（仮）
ACT

任天堂 | 未定

先月行われたE3でプレイアブルなロムが展示された。見た目は『バンジョー』や『マリオ64』ちっくだけど、プレイ感覚はまさにドンキー。3Dへと変貌をとげたけど風味はそこなってなかったぞ。アメリカでは11月に発売だ。

コンカーズクエスト（仮）
ACT

任天堂 | 未定

おととしのE3で大々的に発表されたタイトル。アメリカではGB版のコンカーが発売されたのに、今年のE3では出展すらされなかった。レア社のケン・ロブ氏によると来年のE3では出展するでしょうだって。こりゃ当分先かも…。

カービィ64（仮）
ACT

任天堂 | 未定

なんと先月のE3で、突如ビデオ出展されていた！作りなおしてから登場したのはこれが初めてのこと。3D空間を歩き回るカービィ、そして吸い込んだり吐き出したりするカービィ…。ビデオには一瞬だけどデデデ大王もいたぞ。

※画面はE3会場で撮影したものです

スーパーマリオ64-2（仮）
ACT / DD

任天堂 | 未定

夏までに構想を固めて、後はデータを詰め込めば半年、つまり今年中には完成できそう…とのことだったが、その後、一切の情報が入ってこないところをみると、もしかしたら噂の任天堂次世代機『ドルフィン』ソフトとして出るかも?

※画面は前作のものです

ゼルダの伝説DD(仮)

ACT DD

任天堂 | 未定

8月の任天堂スペースワールドでは展示されるとの情報をキャッチ！開発は順調にすすんでいるもようだ。前作『時のオカリナ』のシステムを使用するなら、年内にはあの感動をもう一度味わえるか？それとも全くの新作になるかも?

※画面は前作のものです

ウィンバック

ACT

コーエー | 99年10月1日

お待たせしました。ついに発売日も決定して新情報が復活！コーエーのアクションゲームを担当する「オメガチーム」も気合いを入れて制作追い込み中。4人対戦が可能になったり、マップにトラップが登場したり、かなり改良されたぞ。

爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン | 99年内

爆ボンバーマンの最新作は、お助けキャラが登場してとっても楽しそう。ストーリーモードを2人同時に遊んだり、4人でバトルモードを遊んだり…。ボンバーマンがパワーアップするガーディアンスーツなど、いろんな仕掛けもあるぞ。

新世紀エヴァンゲリオン

ACT

バンダイ・ガイナックス | 99年6月25日

「とうとう発売だな、碇」「ああ」「今月号の64ドリームにはポスターもついてるようだな」「ああ。描き下ろしオリジナルポスターだ」「今月号を買わなければ手に入らない…というわけか」「そのとおりだよ、冬月(ニヤリ)」

TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト | 99年内

おフランスからやってくる（予定）のアクションゲームなんざますよ。日本のゲームじゃお目にかかれないような独特のセンスがミーのようなおフランス通にはたまらないんざます。それにしてもそろそろ新しい情報がほしいざます。

飛龍の拳スタジアム リアルバージョン(仮)

格闘ACT

カルチャーブレーン | 99年

かわいいSDキャラが好評だった前作とがらりと変わった、リアルな8等身大のキャラが登場する本格格闘ゲーム。発売元のカルチャーブレーンが、現在GBソフトの開発に力を注いでいるせいか、こちらのほうの情報はごぶさた気味。

※画面は前作のものです

格闘伝承 ~F-Cup Maniax~

NEW!!

格闘ACT

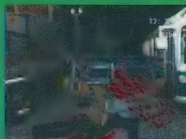
イマジニア | 99年7月23日

格闘ゲームの世界に新風を吹き込んだ前作『ファイティングカップ』発売から6ヶ月。早くも次回作の登場だ！より美しくなったグラフィックに6人の新キャラクターを加え、新たに蘇った『格闘伝承』はもうすぐ発売。期待して待とう！

バイオハザード2(仮)

ADV

カプコン | 未定

PS・DC・N64とその世界を多いに広げるホラーアドベンチャー。本作は、同名タイトルのPS版を完全移植したもの。いままでのN64では不可能と思われてたレンダリングムービーも移植される。E3ではプレイアブルだった。

※画面は開発中のものです

シャドウゲイト64

ADV

ケムコ | 99年8月13日

超本格的3Dアドベンチャーゲーム『シャドウゲイト64』。発売日も急遽8月13日に決定したぞ。雑誌ではお伝えできなくて残念なのだけど、このゲームは音の表現にもすごく気を使っているのだ。水音や風の音なんかで雰囲気バッチリ！

シムシティー64

SLG DD

任天堂 | 未定

自分の街を作る名作SLG。この作品のすごいところは、市長自らが街に入っていって住民の声や街の雰囲気を感じられることだ。64DD同時発売最有力候補。6月中には64DDの発売時期が正式に発表されそうなので、大期待して待とう。

キャベツ(仮)

SLG DD

任天堂 | 未定

「ある生き物」を「ある環境」で育てるというナゾ多き育成シミュレーション。鮮烈なキャラデビューは1年以上前にはされてたはずなんだけど、まだ不発。64DDの発売時期発表に伴って、この作品の情報も出てくればいいんだけど。

※写真は制作の糸井重里氏です

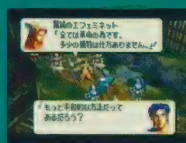
オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

SLG

任天堂 | 99年7月14日

スーファミからの大人気シミュレーションシリーズ。思えば長い道のりだったけど、気がつけば発売日まで1ヶ月を切りました。『伝説のオウガバトル』のシステムで、ストーリーは『伝説の』と『タクティクスオウガ』の中間の物語だ。

『ドンキーコング64』の価格について開発元レア社のケン・ロブ氏は「ハイレゾパック同梱で『ゼルダ』と同じくらいにしたい」と語った。ただしこれは非公式コメント。実現すればいいね。

はみだしロン

近々日本でも発表されそうなGBカラー専用版『スーパーマリオDX』は、同一画面上にマリオとルイージがいるのだ。これってどういうこと? 赤外線通信で2人プレイできるとか?

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)

SLG

トミー | 未定

バルキリーに乗って戦うフライトシミュレーションゲーム。アメリカでは発売するらしい。ところで、同じ「超時空」シリーズでも「オーガス」とか「サザンクロス」って、いっこうにゲームになる気配がないよね(…あるのかな?)。

64ウォーズ

SLG N64+GB

ハドソン | 99年予定

GBパックを使って『GBウォーズ2』と連動して遊べる戦略シミュレーションゲーム。家では『64ウォーズ』で遊んで、外に出るときはセーブデータを『GBウォーズ2』にうつして…なんてこともできてしまうわけだね。

PDウルトラマン バトルコレクション64

SLG N64+GB

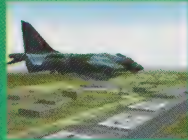
バンダイ | 99年7月16日

めでたく発売日がきまったウルトラキャラ育成ゲーム。GBのソフトから吸い出したデータをキャラに変換することができる。さっそく編集部一のコレクター、エンドーの秘蔵コレクションを変換してみたら、なぜかみんなナメゴンに…。

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム | 99年

E3のビデオシステムブースにビデオ展示されていた『Harriar 2001』がこのゲームだと思われる。垂直上昇ができるハリアー戦闘機の能力をいかした攻撃ミッションや爆撃ミッションなどをクリアしていくシューティングのようだ。

※画面は『ハリアー2001』です

LODE RUNNER3-D

PUZ

バンプレスト | 99年7月30日

穴掘りにかけた青春……。今オトナになってるゲーマー諸君はロードランナーには思い出を強く持ってるハズ。3Dになってもその魅力は健在、さらにパワーアップしているぞ!眠れない夜にはオススメの1本ってことになりそうだな。

忍たま乱太郎 チャレンジパズル64

PUZ

カルチャーブレーン | 99年夏

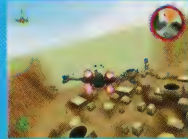
同タイトルのアニメキャラが登場する絵合わせパズルゲーム。立体パズルではなく、平面パズルに仕様変更したことが分かった他は、新情報が全くない状態。NHK教育のアニメも面白いので、ファンのみんなはそっちを見て待っててね。

※画面はイメージCGです

スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊(仮)

SHT

任天堂 | 未定

おなじみ「スターウォーズ」のシューティングゲーム。プレイヤーは反乱同盟軍の精鋭戦闘機部隊「ローグ中隊」とともに帝国軍と戦うんだ!あのXウイングやYウイング、そしてスピーダーにのって戦場の空をかけめぐれ!

ゴルフ(仮)

SPT

任天堂 | 未定

本誌創刊号(96年9月発売)では発売予定がなんと96年1月になっている(苦笑)。ここまで本当にな~んにも情報を出さずに引っ張ったソフトはN64最長記録!!このまま記録をぬりかえ続けるのか!?がんばれ『ゴルフ(仮)』!(もうヤケ)

実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2

SPT

コナミ | 99年7月29日

サッカーでは初のサクセスモードを搭載した今作品。そのサクセスの内容は期待以上のおもしろさ。熱血青春度がぐ~んとあがって恋ありライバルあり、意地悪な後輩ありとサッカー以外にも楽しませてくれそうだ。紹介は次号でね。

バーチャルプロレス2 ~王道継承~

SPT

アスミック・エースエンタテイメント | 99年夏

あの「バーチャルプロレスリング」がプロレスの王道、全日本プロレスと合体!全日の実名の選手たちがきみの家にやってくる!レスラーエディットも前作より強化されていて、きみのオリジナルレスラーをつくることができるぞ!

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン | 未定

固定ファンも多い、往年の野球マンガや懐かしの野球盤を思わせる(知ってる?)「魔球」「秘打」など、なんでもアリの「ウルトラモード」がウリ。現在の開発度は半分くらいとのことだが、どうやら別ハード版との分岐路らしい。

※画面はSFC版です

64花札 ~天使の約束~

TAB

アルトロン | 99年7月予定

ストーリーモードでは思い出の場所を巡りながら約束の再会をするというロマンティックなもの。その物語の途中途中で出会う人物たちと花札勝負をしていくんだ。そのゲームも登場する人物の数によって異なっていくのだ。

プロ指南麻雀「兵」
TAB

カルチャーブレーン | 未定

ベテランから若手まで、多くのプロ雀士が登場、君のレベルに応じて指南してくれるぞ。GB版のほうが先行発売されそうだけど、こちらのほうも発売日がずれこんでいる。かわゆい女雀士に指南してもらえる日はもう少し先みたい。

※画面はSFC版です

On&Off RACING
NEW!! RAC

イマジニア | 99年9月24日

コース中に分岐があるのが特徴のレースゲームが急遽登場だ。『マルチレーシングチャンピオンシップ』の続編のようなソフト。ちょっぴり不満だったコース数も大幅に増えて、マシンにあった最速のコースを見つけだす楽しみもあるぞ。

レブ・リミット
RAC

セタ | 99年夏

未だに陽の目を見ない『レブリミット』。でも、あのハードについての発表もあったはずだから、近いうちに何らかの新情報をお届け出来そうな気配だ。ていねいな作り込みで定評のあるセタのゲームだから、発売を大いに期待しよう。

WIPE OUT64
RAC

ココナッツジャパンエンターテイメント | 99年7月中旬

残念ながらここ最近、発売日がズルズルと延びているけど、ゲーム自体はほとんど完成しているので、間もなくの発売となりそうだ。4人同時対戦ができるのも大きな魅力で、N64史上最高のスピードを、みんなで体感してみよう。

F-ZERO X DD(仮)
RAC DD

任天堂 | 未定

あの超高速ホバーレーシング『F-ZERO X』を作る際、実際に任天堂の開発者が使ったコースエディット機能を搭載したソフト。プレイヤーは思いのままに『F-ZERO』のコースを作れるぞ。この作品も64DD同時発売の最有力候補だ。

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
RAC

任天堂 | 99年7月21日

日本での映画公開からわずか11日で販売という異例の速さ。しかもハイレゾパックを使えば、映画顔負けのハイクオリティなビジュアルで楽しめるというファンには超うれしいリリースだ。めくるめくスピード感のレースを楽しもう。

Rally'99
RAC

イマジニア | 99年8月6日

他のハードに比べて、リアル系のレースゲームがもうひとつ弱いN64。パソコン版が好評だったこのゲームには、当然期待してしまう。ラリーで活躍している実車が9車種登場するので、そのマシンの性能の違いも是非楽しんでみたい。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)
ETC DD

任天堂 | 未定

E3に出展されていた唯一の64DDタイトル。ミニゲームやお絵かきはもちろん、ソフトに収録されているポリゴンモデルのテクスチャを描くこともできる。64DDの発売予定がないアメリカではカセットで発売されるらしい。

※画面はE3会場で撮影したものです

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)
ETC DD

任天堂 | 未定

現在ではゲームキャラの主流となったポリゴン（多角形）CGを簡単操作で作れるソフトだ。プロが実際に使っているソフトをとっても分かりやすい設計にしたものなので、君もプロ顔負けのポリゴンキャラをどんどん作ってみよう。

マリオアーティスト タレントメーカー(仮)
ETC DD

任天堂 | 未定

自分好みのキャラを作ってミニゲームで遊べるぞ。画像はビデオとポケカメからも取り込めそうだ。DD同発の『マリオアーティスト』シリーズは2～3本だと言われているので、以上3作なら、組み合わせて遊び方が広がりそうでいいな。

マリオアーティスト サウンドメーカー(仮)
ETC DD

任天堂 | 未定

この「サウンドメーカー」は豊富な音源から好きな音を組み合わせて作曲が思いのままにできちゃうソフトだ。こちらはシリーズ中最後発になりそう。以上マリオアーティストシリーズ4作品は、全て互いにデータのやりとりが可能だ。

※画面はSFC版です

電車でGO!64
ETC

タイトー | 99年夏

『電車でGO!』をプレイしていると、開発者の鉄道に対するこだわりと愛を強く感じる。ゲームをクリアするために電車を走らせるんじゃなく、まわりの景色を楽しみながら電車を走らせることを楽しみにしたい。そんなゲームだ。

はみだしワン 不思議のダンジョンシリーズ『トルネコの大冒険2』はPS版が発表された。でも『風来のシレン』第2弾はN64版で開発中、と某PS誌で制作のチュンソフト・中村氏が語った。正式発表が待ち遠しい〜。

はみだしロゴ アメリカンなテイストとストイックさで評価の高かった、ケムコのレースゲーム『トップギア・ラリー』の第2弾が海外で発表されたぞ。もちろん、日本でも発売される可能性は高いとみた！

実戦パチスロ必勝法
ETC

サミー　未定

サミーと言えばパチスロ通の間では知れた大手メーカー。その会社が作るってんだから、実際に店にあるマシンの練習にもなるし、ファンは首を長～くして待っているんだけど、残念ながら制作中とのコメント以外一切の情報は入ってない。

動物番長(仮)
ETC

開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)　未定

5月に映像公開できそうとのことだったんだけど、発表のタイミングを逃したかな？動物番長の正体やいかに!?気になる気持ちをおさえつつ、8月の任天堂スペースワールドまで待ってみよう（画面のイラストは「番長」じゃないそう）。

※画面はイメージイラストです

巨人のドシン1
ETC DD

開発/パーラム(マリーガルプロジェクト)　未定

正式ジャンルは「アゲ・サ・ゲーム南国風」(!?)。南の島、バルド島を舞台に大地と巨人と人間のドラマが進行していく。64DDならではの書き込み機能を生かし、プレイヤーである君の心次第でゲームの世界はどんどん変わっていくぞ。

ゲーム基本用語集 Vol.2

先月の英語の略字ゲーム基本講座に続き、今月はゲーム誌などで一般的に使われるゲーム(業界)基本用語集全般をあ行～た行までどどっと紹介だ。

※（対）は対義語、（例）は具体例・または用例をさします

あ行

●**あーけーど【アーケード】** ゲーセン（ゲームセンター）で業務用に使用されているゲーム。（対）コンシューマ

●**あきはばら【秋葉原】** 日本一の規模を誇る電器店専門街。正規のものからあやしげな改造ソフトまで、たいていのゲームはここで手に入る。

●**いしょくもの【移植モノ】** あるゲームを別のハード（ゲーム機本体）から別のハードへ移したゲーム。現在ではアーケード版のゲームは、後にほぼ家庭用ゲーム機に移植される。

●**うらわざ【裏ワザ】** ゲームプレイ中、通常とは異なる操作をした時のみ起こる現象およびそのテクニック。本誌では「ドリテク」（ドリームテクニック）と呼んでいる。

●**えいきゅうきせい【永久規制】**「この情報はこの時期までは秘密にして下さい」とメーカーから雑誌などのマスコミに向けてお願いするのが「規制」。「永久規制」はどれだけ年月がたっても絶対に出しちゃダメ！という内容。ラスボス等の情報に多し。

●**えすたんし【S端子】** ビデオプレイヤーなどのS-VHS端子につなげることで、圧倒的に画像がキレイになる端子。もちろんN64にも搭載されている。

●**おやじげー【オヤジゲー】** 一般的におやじがやると言われるゲーム。パチンコ・麻雀ゲームなど。

か行

●**かーとりっじ【カートリッジ】** ゲームカセット。（対）CD-ROM

●**かきかえ【書き換え】** 別のゲームを上書きすること。（例）初代ファミコンのディスクシステム・現在全国のローソンなどで行われているスーパーファミコンソフトの書き換え。

●**かくげー【格ゲー】** 格闘アクションゲーム。

●**かんすと【カンスト】** カウントストップ。ゲームのシステム上、これ以上は点数が出ないという高得点をマークした時に起こる現象。（例）9999999点

●**かんだ【神田】** 東京都内にある地名。業界では「神田」というと任天堂東京支社を指す。

●**ぎゃるげー【ギャルゲー】** かわいいギャル、お姉ちゃんがたくさん登場するゲーム。

●**きょうたい【筐体】** ゲームセンターに置いてあるどでかいゲーム機本体。

●**きょうと【京都】** 地名。業界で「京都」と言えば任天堂本社を指す。

●**くそげー【クソゲー】** ひどいゲーム。クソったれなゲーム。

●**くりえいたー【クリエイター】** 創造者。「ゲームクリエイター」とはゲームを作る人のこと。

●**くりてぃかるひっと【クリティカルヒット】** 会心の一撃、痛恨の一撃。格闘ゲームなどで出るすっげー一打。（対）ファンブルヒット…クリティカルヒットを受けるに回った時。

●**げんていばん【限定版】** ある時期にある場所でしか作られないもの。（例）ポケモン3周年記念限定ゲームボーイ

●**こーどねーむ【コードネーム】** ゲームなどを開発する際に、まだ正式名称が決まってないものにつける呼び名。ちなみに『キャベツ』はもともとコードネームだった。

●**こなみこまんど【コナミコマンド】** 十字キー上・上・下・下・左・右・左・右とB・Aボタンの入力。コナミ社製品で入力すると裏技が使えたりする。

●**こまんど【コマンド】** ボタンや十字キーの入力。

●**こんしゅーま【コンシューマ】** 家庭用ゲーム機またはそのソフト（対）アーケード。

●**こんてぃにゅー【コンティニュー】** 続けてゲームプレイすること。

●**こんとろーらぱっく【コントローラパック】** N64のコントローラブロス裏に差し込む周辺機器。データの保存や交換に使う。

●**こんぼ【コンボ】** 格闘ゲームなどの技の組み合わせ（例）連続コンボ・10連コンボ（10種類の技が組み合わされること）。

さ行

●**さーどぱてぃー【サードパーティー】** ゲーム機本体を出している会社ではなく、いろんな機種でソフトを作っている会社。（例）カプコン、コナミ

●**ざっぴんぐ【ザッピング】** 違うキャラを使ってゲームのストーリーモードなどを進める際、互いにストーリーが影響しあっていくこと（例）『バイオハザード2』『街』

●**さんぷるろむ【サンプルロム】** 見本のロムカセット。編集部には開発途中のサンプルロムが順次届く。普通のロムカセットよりでかい。

●**しすてむ【システム】** ゲームの骨組み的部分。エンジンとも言う。一度作ったシステムは他のゲームにも応用できる。（例）『ゼルダの伝説』のシステムを『バイオハザード』で使用。

●**しながわ【品川】** 東京都内の地名。業界ではソニー・コンピュータエンタテイメント社を指す。

●**しゃがぱん【しゃがパン】** しゃがんでパンチすること。格闘ゲームで使う技。

●**じょうかい【情開】** 情報開発部の略。任天堂にも情報開発部がいくつかあり、それぞれのチームでいろんなゲームを開発している。

●**しょうりゅうけんこまんど【昇龍拳コマンド】** 十字キー右・下・右斜め下の入力（キャラ右向き時）。格闘ゲームで使用。

●**しょきふりょう【初期不良】** 最初に出荷したゲーム機やソフトで不具合が見つかること。最近ではドリームキャスト本体で起こった。

●**すぺーすわーるど【スペースワールド】** 任天堂スペースワールド。任天堂が開催するゲームショウ。

●**すぺっく【スペック】** 1.ゲーム機本体の仕様・性能　2.ゲームソフトの仕様。

●**せいひんぐんこうそう【製品群構想】** さまざまな機種のゲームを集め、いろんな楽しみ方をしていこうという構想。（例）N64+64DD+GB

●**せーぶ【セーブ】** 保存すること。

●**せかんどぱーてぃー【セカンドパーティ】** ゲーム機本体を作る会社の子会社的存在。サードパーティーと違い、セカンドパーティーは基本的に1つのゲーム機種にしかソフトを供給しない。（例）任天堂とHAL研、アメリカ任天堂とレア社。

●**そふと【ソフト】** ゲームそのもの。（対）ハード

た行

●**だめげー【ダメゲー】** ダメなゲーム。「クソゲー」よりは愛がある呼び方（かも）。

●**つくーるけいそふと【ツクール系ソフト】**『RPGツクール』など、自分で作って遊べるソフト全般。（例）『デザエモン』『マリオアーティスト』

●**でも【デモ】** デモシーン。ゲームの初め、途中などに流れるムービー。

●**とりせつ【取り説】** 取り扱い説明書。

カプコンファンクラブ
CAPCOM Fan Club

今月はE3の特集号ということで、急きょE3カプコンブース特集を行います。なので先月予告していた、『バイオ』64版の直訴は来月への先送りとなってしまいました。期待していた皆さんゴメン。その代わり、耳より情報をお届けだ！

ユーザーより愛を込めて

◆アメリカで報じられた『バイオ』の容量がホントなら、『セイバー』も移植可能だと思う。あくまで技術的には…… 【埼玉県／にわとり好きさん】

◆『ヴァンパイア』のモリガンはホントに人気がある。かっこが良くて、しかも使えるキャラと来れば文句無いよね 【大阪府／朧月十夜さん】

◆女の子にも大人気だね 【愛知県／風間とうかさん】

◆ブレスよロクヨンに 【京都府／水野64さん】

◆カプコンの格ゲーがやりてー 【愛知県／サルムント雁さん】

◆『バイオ』の世界は広いな 【山梨県／如月恵さん】

◆いつでんのって感じ？ 【愛知県／聖園さん】

◆『バイオ』ばっかしずるい 【富山県／キッチェさん】

チキチキハガキランキング

来月こそは、アメリカで発表されたゲームボーイソフトのことも含め、仕切直して、直訴に行ってきます。1位の『バイオ64』を出してくれ〜ってだだをこねるわけです。ハイ。

【ハガキランキング】

シリーズ	ポイント
バイオハザードシリーズ	160pt
ブレスオブファイアシリーズ	130pt
ロックマンシリーズ	115pt
ストIIシリーズ	95pt
ヴァンパイアシリーズ	48pt

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160

-E3 CAPCOM Report-

E3のカプコンブースには、日本未発表のゲームボーイソフトが5つも展示されていたぞ。その内容は下の通り。日本未発表なので、海外名のまま紹介します。想像してね。さらに、『バイオ64』のスペックも公開されてた。オドロキなのは、容量が512Mという前代未聞の数字だったこと。『ゼル伝』の2倍ですぜ旦那。

◆アーケードマシンもひしめいて盛況なブース

◆GBCソフトはもちろんプレイ可能だったぞ

はみだしカプコン

カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望作品、広報への質問などに関するおはがきを募集中。ハガキは直接カプコンの方に渡し、ハガキランキングナンバーワンはN64での発売を訴えに行くぞ。

【あて先】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係

JAPAN GAME OF THE YEAR 1999

第4回 日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー

あなたが選ぶベスト・タイトル

'98年4月1日〜'99年3月31日発売ソフト

実施要項

『Japan Game of the Year '99』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

●賞

■グランプリ
1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状

■準グランプリ
1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

●特別賞3賞

■フレッシュ賞
1タイトル(新しいユニークな試みを行っている作品)：トロフィー／賞状

■ビジュアル賞
1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状

■サウンド賞
1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

●ノミネート作品

1998年4月1日から1999年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

●投票方法

左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から（1）何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品　（2）新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品　（3）画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品　（4）効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品　を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法
1999年6月16日〜7月21日（当日消印有効）　選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表
1999年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先
〒100-8627　東京都中央郵便局私書箱27号
『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

プレゼント・記入例

＊実際の商品とは多少異なることがあります。

❶Appleコンピュータ iMac 2名様
ユニークなデザインが魅力のディスプレイ一体型

❷SHARP コミュニケーションパル 10名様
どんな携帯電話でもメール&インターネットが楽しめる

❸SONY MDウォークマン 10名様
長時間再生可能なスマート・ジャケットモデル

❹CASIO プチコレ 20名様
シールが作れるフラッシュ付きデジタルカメラ

❺おもちゃ券(2万円分) 20名様
ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year特製プレミアム・テレホンカード
抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

▼記入例

郵便番号：〒○○○ー○○○○
住所：○○県△△市○○町1ー2ー3
氏名：一番太郎
年齢：22歳
性別：男
職業：学生
電話番号：0000ー○○○ー△△△△

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。
（注）フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

投票用紙

グランプリ（2作品）		
フレッシュ賞（1作品）		
ビジュアル賞（1作品）		
サウンド賞（1作品）		
希望商品番号		

キリトリ線

ゲーム専門雑誌15誌連合企画

主催 Japan Game of the Year実行委員会　＊雑誌名は五十音順になっています。

GameWalker　電撃王　週刊ザ・プレイステーション　ドリームキャストFAN　Dreamcast PRESS　電撃NINTENDO64

キリトリ線　キリトリ線

JAPAN GAME OF THE YEAR 1999

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で豪華商品を差し上げます。

ノミネート作品

No.	作品名	メーカー	機種
1	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	PS
2	R4 -RIDGE RACER TYPE4-	ナムコ	PS
3	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	コナミ	SS
4	悪魔城ドラキュラ黙示録	コナミ	N64
5	アストロノーカ	エニックス	PS
6	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	SS
7	ヴィジランテ8	シスコンエンタテイメント	PS
8	ウエットリス	イマジニア	N64
9	ウンジャマ・ラミー	SCE	PS
10	EHRGEIZ（エアガイツ）	スクウェア	PS
11	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	DC
12	Echo Night	PS	PS
13	SDガンダム GGENERATION	バンダイ	PS
14	F-ZERO X	任天堂	N64
15	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	PS
16	お嬢様特急	メディアワークス	SS/PS
17	快刀乱麻 雅	imadio(イマディオ)	PS
18	影牢 ～刻命館 真章～	テクモ	PS
19	仮面ライダー	バンダイ	PS
20	ガングリフォンII	ゲーム アーツ/ESP	SS
21	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	コナミ	N64
22	北へ。White Illumination	ハドソン	DC
23	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ	SS
24	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ	SS
25	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	PS
26	久遠の絆	フォグ	PS
27	クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～	SCE	PS
28	クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎～	リバーヒルソフト	PS
29	クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム	SS
30	GUNPEY（グンペイ）	バンダイ	WS
31	ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	ハドソン	N64
32	幻想水滸伝II	コナミ	PS
33	サイキックフォース2012	タイトー	DC
34	XI［sai］	SCE	PS
35	SILENT HILL	コナミ	PS
36	THE HOUSE OF THE DEAD 2	セガ	DC
37	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	PS
38	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	SS
39	実況パワフルプロ野球6	コナミ	N64
40	実況パワフルプロ野球'98	コナミ	PS
41	実況ワールドサッカー ～World Cup France'98～	コナミ	N64
42	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	SS
43	SHADOW TOWER	フロム・ソフトウェア	PS
44	少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ	SS
45	私立ジャスティス学園	カプコン	PS
46	神機世界 エヴォリューション	セガ/ESP/スティング	DC
47	新日本プロレス闘魂炎導2 the next generation	ハドソン	N64
48	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	SS
49	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	PS
50	ストリートファイターZERO3	カプコン	PS
51	セガラリー2	セガ	DC
52	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	N64
53	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	PS
54	双界儀	スクウェア	PS
55	蒼天の白き神の座 ～GREAT PEAK～	SCE	PS
56	ソニック アドベンチャー	セガ	DC
57	ダービースタリオン	アスキー	SS
58	ダブルキャスト	SCE	PS
59	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	PS
60	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	PS
61	ディープ フィアー	セガ	SS
62	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	PS
63	電車でGO！2	タイトー	PS
64	TOYS DREAM（トイズドリーム）	ケイエスエス	PS
65	トゥームレイダー3	エニックス	PS
66	To Heart	アクアプラス	PS
67	東京魔人学園剣風帖	アスミック・エース エンタテインメント	PS
68	トゥルーラブストーリー2	アスキー	PS
69	ときめきメモリアルPOCKET スポーツ編/カルチャー編	コナミ	GB
70	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド	エニックス	GB
71	2999年のゲームキッズ	SCE	PS
72	日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～	セガ/エニックス	SS
73	ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	N64
74	ぬし釣り64	パックインソフト	N64
75	NOëL3	パイオニアLDC	SS/PS
76	バーチャコールS	キッド	SS
77	バーチャファイター3tb	セガ	DC
78	パイロットになろう！	パックインソフト	PS
79	爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～	ヒューマン	PS
80	パワーストーン	カプコン	DC
81	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	N64
82	ビートマニア	コナミ	PS
83	ビートマニアGB	コナミ	GB
84	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NECインターチャネル	SS
85	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	N64
86	ひみつ戦隊メタモルV（ファイブ）	毎日コミュニケーションズ	SS
87	ファーストKiss☆物語	ヒューネックス	PCFX/PS
88	ファイティングカップ	イマジニア	N64
89	FINAL FANTASYVIII	スクウェア	PS
90	FIFA ROAD TO WORLD CUP98	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	PS
91	ブラックマトリクス	NECインターチャネル	SS
92	ブルー スティンガー	セガ	DC
93	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	PS
94	牧場物語2	パックインソフト	N64
95	ポケットファイター	カプコン	SS
96	ポケットムームー	SCE	PS
97	ポケモンカードGB	任天堂	GB
98	ポケモンスタジアム	任天堂	N64
99	ポケモンスナップ	任天堂	N64
100	ポポローグ	SCE	PS
101	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン	DC
102	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	PS
103	マリオパーティ	任天堂	N64
104	メタルギア ソリッド	コナミ	PS
105	モンスターファーム2	テクモ	PS
106	遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ	コナミ	GB
107	遊戯王 モンスターカプセル ブリード＆バトル	コナミ	PS
108	悠久幻想曲 ensemble	メディアワークス	PS/SS
109	悠久幻想曲 ensemble2	メディアワークス	PS/SS
110	雪割りの花	SCE	PS
111	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	PS
112	ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド	メサイヤ	SS
113	リベログランデ	ナムコ	PS
114	ルナ2 エターナルブルー	角川書店/ESP	SS
115	LUNATIC DAWNIII	アートディンク	PS
116	レイディアント シルバーガン	トレジャー/ESP	SS
117	レガイア伝説	SCE	PS
118	Let'sスマッシュ	ハドソン	N64
119	ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	PS
120	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France'98～	コナミ	PS

＊ノミネート一覧はノミネート番号、作品名(五十音順)、メーカー名、機種名の順になっています。＊2機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。＊DC=ドリームキャスト、FX=PC-FX、GB=ゲームボーイ、N64 =ニンテンドウ64、PS=プレイステーション、SS=セガサターン、WS=ワンダースワン

ザ・ロクヨン ドリーム 読者プレゼント

今月のプレゼントはE3グッズの数々。目玉商品はすっかりおなじみとなったサイン入り64ドリーム。NOA（米国任天堂）のリンカーン会長に荒川社長、ケン・ロブ氏のサインをゲット。ほかでは絶対手に入らないレアものが充実してるのは64ドリームだけ?! だから「プレゼントの数が少ない」ってあんまりいじめないでね。©Nintendo

64ドリーム

1 1名 **NINTENDO64**
ドルフィンが発表されたけどN64はまだまだこれから

2 5名 **コントローラブロス**
全色そろえてコンプリート

3 1名 **ゴールドN64**

トイザらス限定のゴールドN64

4 1名 **ゲームボーイカラー**
『ポケモン金・銀』の発売前にはGetしておきたいよね

5 1名 **ゲームボーイカラー ポケモン3周年記念バージョン**
ポケモンセンターでしか手に入らない貴重品だ

6 2名 **E3福袋**
E3の会場でゲットしてきた写真のようなグッズを2人で山分け

7 1名 **ハワード・リンカーンサイン入り64ドリーム**
NOA会長のサインはとっても貴重だぞ

8 1名 **荒川實サイン入り64ドリーム**
NOA社長のサインもとっても貴重だぞ

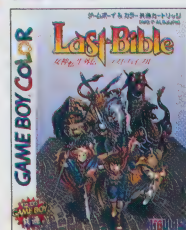
9 1名 **ケン・ロブサイン入り64ドリーム**
NOAのゲーム開発を取り仕切るケン・ロブのサイン

10 1名 **荒川實サイン入りNINTENDO POWER**
E3特集のNINTENDO POWERを2冊セットで

11 1名 **E3キャップ**
報道関係者しかもらえないE3の公式キャップ

ホリ電機

12 25名 **ホリパッドミニ64**
こんなコントローラが発売されるのを待っていた!!

アトラス

13 5名 **『ラストバイブル』［GBソフト］**
「魔獣合体」でより強い魔獣を作り出そう!!

20世紀フォックス

14 5名 **記念バッグ**
映画『25年目のキス』の公開を記念したビニールバッグ

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 99年7月20日 **当選発表** 64ドリーム10月号（8月発売）

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

アン❤ケイトちゃんです❤梅雨入りしてじめじめした日が続くのかな〜と思いきや、ここ東京は晴れて暑い日が多いです。編集部内は昼間はクーラーがきいて涼しいけど、明け方は逆に寒いくらいです…という、徹夜4日目の爽やかな夜明けなのでした（疲）。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製新世紀エヴァンゲリオンポスター	26	ちづるのアナログチャット64
2	付録：巨人島からの手紙	27	ゲームソフトファンクラブ2
3	付録：特製シール	28	マンガ「Dream Drunker」
4	N64新作ソフトカレンダー	29	ヌルゲーリサーチ200X
5	N64ドリームランキング	30	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
6	ドンキーコング64	31	マリオゴルフ64+マリオゴルフGB
7	パーフェクトダーク	32	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
8	ジェットフォースジェミニ	33	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
9	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	34	ドリームインプレッション
10	新世紀エヴァンゲリオン	35	64フォーラム
11	バイオレンスキラー	36	マンガ「ナベケンの今月の1コン」
12	PDウルトラマンバトルコレクション64	37	ロクヨン大通り商店街
13	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	38	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
14	電車でGO！64	39	特集：E3ロサンゼルス報告
15	ウィンバック	40	教えて本郷さん N64の質問箱
16	エルテイル モンスターズ	41	毎月新聞
17	Rally'99	42	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
18	On&Off RACING	43	SFC&GB情報局
19	格闘伝承〜F-Cup Maniax〜	44	それゆけマリオ親衛隊
20	LODE RUNNER 3-D	45	ドリテクの殿堂
21	シャドウゲイト64	46	N64新作ソフトカタログ
22	ポケモン金・銀	47	カプコンファンクラブ
23	ファイアーエムブレム トラキア776	48	読者プレゼント
24	64花札〜天使の約束〜	49	読者アンケート
25	ロクドリエンタメ倶楽部	50	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 64DDのテレビCMで、あなたが起用してほしいと思うタレントについておたずねします。
① 女性タレントなら誰を起用してほしいですか
② 男性タレントなら誰を起用してほしいですか

切手のいらないお得なアンケートハガキは次ページについてます。7月20日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね！

Q6 あなたが最も好き（または印象的）だったゲームのテレビCMについておたずねします。
①そのゲームCMのゲーム機は何ですか。以下から選んで数字でお答え下さい。
1.NINTENDO64　**2.**初代ゲームボーイ（以下GB）　**3.**GBブロス　**4.**GBポケット　**5.**GBカラー　**6.**スーパーファミコン　**7.**ファミコン（初代）　**8.**ファミコンディスクシステム　**9.**バーチャルボーイ　**10.**プレイステーション　**11.**セガサターン　**12.**ドリームキャスト　**13.**その他
②そのゲームCMのソフトタイトル（または内容）を教えて下さい

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
（10月号（8月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません）

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	24	TONIC TROUBLE
1	ウィンバック	25	ドンキーコング64（仮）
2	ウルトラベースボール実名版64	26	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
3	F-ZERO X DD（仮）		【は行】
4	エルテイルモンスターズ	27	バーチャルプロレス2〜王道継承〜
5	オウガバトル64Person of Lordly Caliber	28	バイオハザード2（仮）
6	On&Off RACING	29	HYBRID HEAVEN
	【か行】	30	爆ボンバーマン2
7	カービィ64（仮）	31	PDウルトラマンバトルコレクション64
8	格闘伝承〜F-Cup Maniax〜	32	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）
9	キャベツ（仮）	33	ファイアーエムブレム64（仮）
10	巨人のドシン1（イチ）	34	フライトシミュレーター（仮）
11	ゴルフ（仮）	35	プロ指南麻雀「兵」
12	コンカーズクエスト（仮）		【ま行】
	【さ行】	36	MOTHER3（仮）
13	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	37	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
14	実戦パチスロ必勝法	38	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
15	シムシティー64	39	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
16	シャドウゲイト64	40	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
17	スーパーマリオRPG2（仮）		【ら・わ行】
18	スーパーマリオ64-2（仮）	41	Rally'99
19	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	42	レブ・リミット
20	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）	43	LODE RUNNER 3-D
	【た・な行】	44	64ウォーズ
21	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）	45	64花札〜天使の約束〜
22	電車でGO！64	46	ロボットポンコッツ64（仮）
23	動物番長（仮）	47	WIPE OUT64

Q8 あなたが現在持っているNINTENDO64ソフトを全てお書き下さい（略称でも可）。

64ドリーム6月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
石川県／中野恭介

●コントローラブロス
広島県／山本秀一
埼玉県／宮崎正幸
京都府／峯崎隆文
静岡県／五十嵐　健
岡山県／石井利典

●GBカラー ポケモン3周年記念バージョン
兵庫県／松崎龍輝

●GBカラー
長野県／丸田之文
東京都／小橋　仁

●iMac風GBカラー
静岡県／鈴木政生
福島県／泉山直紀
茨城県／高橋智将
神奈川県／中里香昭
青森県／久保澤知史

●ホリパッドミニ64
埼玉県／松原正典
岐阜県／豊田泰大
宮城県／針生正史
茨城県／森谷亮介
新潟県／浅田健吏
東京都／田渕　裕
愛知県／小林祐貴
神奈川県／上田史郎
大阪府／野本貴志
長野県／原山大輔
神奈川県／寺井拓也
福島県／櫻井千尋
北海道／川本祐樹
愛知県／萩　正幸
福島県／八巻芳江
千葉県／篠塚　悠
大阪府／村上祐汰
神奈川県／菊池皇士
千葉県／深沢すみれ
広島県／平田弘一
茨城県／中根和之
千葉県／せきねれお
群馬県／岡本　峻
香川県／宮崎　学
兵庫県／黒田圭子

●ぱっくんポケット
大阪府／久保直樹
東京都／小高祐子
兵庫県／高坂裕策
和歌山県／堂城武司
静岡県／佐野優介

●実況GIステイブル
滋賀県／疋田泰成
東京都／木村礼央

●ポケットGIステイブル
新潟県／真藤正志
徳島県／乾　和哉

●超空間ナイタープロ野球キング2
香川県／和泉学哉
和歌山県／中西崇晃
東京都／宇野　瑛
東京都／久保田陽介
熊本県／山脇竜一
福岡県／永松大輔
香川県／大角勇人
奈良県／山本洋行
青森県／林　泰輔
愛媛県／西原のり子

●ポケモンフレンズ6
神奈川県／小野沢　昭
山梨県／門馬公秀
千葉県／安達美幸

●トライフォーマービーストウォーズ
千葉県／名雪大河

●サイトロンCDケース
埼玉県／花塚真一
北海道／中田　匠
静岡県／芳川貴充

●ゲームクリーナー
山口県／松本和也
北海道／高畑有里
和歌山県／井沼千春
福岡県／長野朋子
愛知県／野瀬麻里子
（敬称略）

アン・ケイトの視点　vol.31

「こないだヒトカゲに襲われる夢を見た。『カゲー』とかいいながら、どこまでも追いかけて来るのだ…。あんな恐ろしい夢は初めてだよ。ところでこの夢は夢占いではどーいうもんでしょう？」との声は岐阜県のギガさん（18才）。で、さっそく調べてみました。まず夢にモンスターが出てくるのは良くないことが起こる前ぶれ。またヒトカゲを動物のとかげとみなすなら、これもトラブルの兆し…。また、ヒトカゲと言えば火。これも残念ながらトラブル発生の警告なんだって。でも火の状態によるので、ヒトカゲ程度の火力ならだいじょーぶ。トラブルといっても小さなもので終わりそうだね。また追われて「つかまる」のなら、何か重要な事を得る暗示で、「逃げ切った」なら勉強や仕事がはかどるそう。逃げようとして足が動かないのは問題解決をあせってる暗示だとか。ギガさん、参考になりました？そういう私も夢ではなく、現実の64ドリームの〆切に毎月追われて、お尻に火がついてる状態です（苦笑）。

◆リザードン級の火力になると、夢に出てきたら大変なコトが起こる前ぶれ…なのかな？

The 64DREAM NINTENDO64 大好きマガジン

9月号は 7月21日(水)に発売します

定価 490 円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

我らのN64も祝３周年！ たっぷり時間をかけて、じっくり育てられたN64ソフトが、この夏に向けて多種多様な花を咲かせようとしています。次号では『オウガ』『エヴァ』『パースト』『エピソード1 レーサー』など、魅力的なソフトの数々をたっぷりご鑑賞いただけると思います。あと、発売間近の『FE』情報もお楽しみに～！

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●『ポケスタ２』オリジナルテレカへの多数のご応募ありがとうございました。今月号の発行日に締め切って、その後にテレカの制作にかかります。ですから、発送は７月末頃になる予定ですので、しばらくお待ち下さい。

●6月10日、一部ではPL学園よりも弱いとまで言われていた阪神タイガースが、なんと単独首位に立った。もう優勝しかないでー。日本シリーズでは松坂との対決が見たいので西武さんがんばってね（ちょっと気の早いわたる）

●ヌル軍部の次の作戦はM:TGの「ポータル三国志」。デッキを組む楽しさにハマる毎日。その影響か、吉川版「三国志」&コミック「蒼天航路」も読み始め、完全に三国志ブーム到来（今年はジョニー弁当だって?!マッシー）

●サザンのコンサートへ行った。すばらしかった。競馬に勝った。うれしいけど、もうからない。友人の結婚パーティに行った。幸せそうだった。MTGの三国志のブースターが売ってない。だれかちょーだい（ケイ少佐）

●編集部社会見学会っつーことで大日本印刷さんに行きました。ゲームダンジョンのような工場で雑誌がすごい早さで刷られていくのは壮観！とても勉強になったけど、工場の方々のかいがいしさには頭が下がりました(ちづる)

●２年越しの計画だった「バニーさんのいるビアガーデンに行くぞ作戦」をついに決行。しかし、当日は寒かったせいか、そこにいたバニーさんはたったの２人。しかも上着着てやんの(あうう～ひどいですぅ～/もっちー)

●先月大阪に行って買ってきたものは「ピピン@」本体。アップルコンピュータのファンでもあるので、以前から狙っていたシロモノ。でも遊べるソフトが全然無いので、インターネット接続くらいしか用途がなさそう…（エンドー）

●我がホークスがよもやの快進撃を続ける今日この頃。毎年勝ってる時期はあるんだけど、たいてい「春の椿事」ってことが多いチームだけに今年もいまいち実力が信用できないんだけど……（最近はロッテもいい・フカミ）

●今月でデザイナーのおおえだっちとみなみおが編集部を去ります。特におおえだっちとはちょうど３年前の創刊準備号からのおつきあい。特集では入稿が遅くご迷惑をおかけしました。また一緒に仕事しようね（イヤ？/SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは…

お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（☎ 03-3211-2568）までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之
遠藤靖幸／深水央
●編集デザイン……大條千鶴子／南尾和美
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／小松原アンドゥレア
大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
東城由香里／高橋慶子
小野瀬糸子（az! firm）
金井了／萩原美和／福田和行
越智健夫（VAC creative）
●写真撮影……水口哲二／知久聡史／加藤昌人
坂田陽一
●イラスト……中植茂久／三浦ゆうま
牧野タカシ／記村隆鶴／渡辺健一
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 8月号
1999年6月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13　共同ビル２号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1　パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

かわいいふりして、本格プレイ。

マリオゴルフ™64

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

深い緑に**ウットリ**。
絶妙のレイアウトで作られたコースの数々は、64ならではの奥行き感、空気感が美しい。

やりこむ程に**ジックリ**。
気持ちよさを大事にした操作性は、誰でもなじめる簡単操作。しかも、やりこむほどに出てくる奥深さ。

多彩なモードが**タップリ**。
普通のゴルフじゃ物足りない人にも、パットゴルフやスピードゴルフなどの多彩なモードが盛りだくさん。

もちろん対戦も**バッチリ**。
マッチプレイや、スキンズマッチ、使えるクラブをスロットで決めるモードもあって、2~4人対戦は超盛り上がり。

バックアップ機能付き
1～4人用
ゴルフゲーム

NINTENDO 64®